INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

2,50 zł (25 000 zł)

AMIGA COMPUTER STUDIO

3 1996

RECENZJE:

Sensible World of Soccer'96,
Skaut Kwatermaster,
Hill Sea Lido,
Wheelspin



WORMS

TIPSY



Targi World of Amiga w Londynie

MORDOBICIA

Zestawienie najlepszych nawalanek na Amigę

GRY NA CD 32

Grandslam Gamer Gold Collection,
Global Effect

SCENA!

Co to jest?

WALKER - AMIGA TECH ODKRYWA KARTY

AMIGA ZMIENIA WŁAŚCICIELA - ESCOM OUT, VISCORP IN!

INDEX

OD REDAKCJI

Po wielu staraniach udało nam się wreszcie uporządkować sprawy naszego pisma. Szczęśliwie uporaliśmy się ze zmianą tytułu, tak że teraz nikt nie może mieć już wątpliwości do kogo jest ono adresowane. Przez tych kilka miesięcy okrzepliśmy trochę i urośliśmy w siłę. Redakcję oparliśmy na zdolnych, młodych ludziach oddanych amigowskiej sprawie. Dysponując takim potencjałem na pewno odegramy znaczącą rolę na rynku prasowym. Nie oglądając się na konkurencję, pragniemy działać w taki sposób, aby jak najbardziej scementować wszystkich użytkowników Amigi. Dodawać otuchy, tchnąć wiarę, że Amiga jest naprawdę świetna i nie trzeba koniecznie jej porzucać, a wystarczy ją lepiej poznać, aby w pełni docenić jej prawdziwą wartość. Chcemy żeby nasze pismo pisało o rzeczach ważnych dla amigowego światka. Celowo będziemy poruszali różnorodne tematy, po to, żeby każdy mógł tu znaleźć coś dla siebie. Wiemy, że w wielu innych pismach komputerowych Amigi nie ma w ogóle lub spychana jest na margines. Dla nas Amiga jest naj, super i The Best. Jeśli więc szukacie pocieszenia skołatani życiem Amigowcy, to nie ma co „szukać szczęścia gdzieś daleko, skoro jest tak bardzo blisko" – jak zwykł mawiać nasz słynny Koziołek Matołek. Wystarczy, że sięgniecie raz na miesiąc po AMIGA COMPUTER STUDIO i świat wyda Wam się piękniejszy...

NOWOŚCI 3

NA PÓŁKACH 6

PRACA W TOKU 11

SHAREWARE 13

CD 32 14

POD LUPĄ 15

ZA RĄCZKĘ 23

DLA MANIAKÓW 28

TIPS & TRICKS 32

LISTY 33

CEDEKI 34

UŻYTKI 35

SPRZĘT 36

PUBLICYSTYKA 38

SZKÓŁKA 40

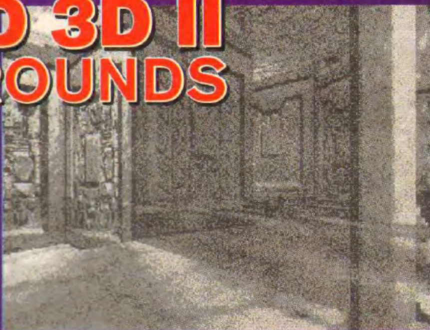
AMIGA COMPUTER STUDIO
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

● NR INDEKSU 355364, ISSN 1230-9052 ● NAKŁAD 30 tys. ● ADRES REDAKCJI al. Marsa 6 04-202 Warszawa tel. 15-42-20 (w godz. 9-17) ● REDAKCJA: Marek Suchocki (red. nacz.), Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.), Rafał Belke (red. prowadzący) ● WSPÓŁPRACA: L. Krowicki, A. Barczyński, M. Jaskólski, M. Marzęcki, R. Wawrzyniak, S. Streich ● KOREKTA Michalina Nowakowska ● ŁAMANIE COMPUTER GRAPHICS STUDIO al. Marsa 6, tel. 15-42-20 ● DRUK DWH VEGA W-wa, ul. Konstruktorska 3a ● Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Dyżur redakcyjny środy w godz. 14[30] 18[30] tel. 15-42-20



Firma TEAM17 wreszcie zaprezentowała demo najnowszej części sagi „Breedów". Uruchomić można je tylko na A1200 z co najmniej 4 MB Fastu oraz na sprzętach lepszych (tysiącdwusetka z dopalaczem i A4000). Zawiera ono jeden poziom, dwa z dziesięciu rodzajów broni i kilka typów obcych, pomagając zorientować się wstępnie co do jakości i szybkości działania programu. O ile do pierwszego elementu (grafika, dźwięk) nie można mieć żadnych zastrzeżeń, o tyle szybkość nie jest mocną stroną „AB3D2": na minimalnej, podanej powyżej konfiguracji, gra działa przy wielkości pikseli 2x2 i peł-

ALIEN BREED 3D II
THE KILLING GROUNDS



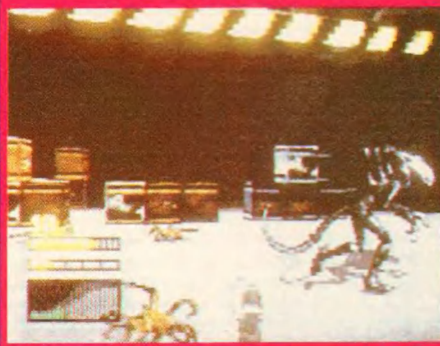
nym ekranie znacznie wolniej niż np. „Gloom Deluxe" czy „Breathless". Oferuje jednak w zamian o wiele bardziej zaawansowane techniki graficzne, jak np. widok broni w formie wektorowego obiektu 3D, cieniowanego w czasie rzeczywistym, realistycznie wyglądające źródła światła czy naśladujące szkło tekstury. Nie spotykany dotąd nigdzie poziom osiągnie w tej grze także inteligencja obcych — będą oni mogli np. informować siebie nawzajem o miejscu Twojego pobytu. Pełna, szesnastoetapowa edycja „THE KILLING GROUNDS" ukaże się w kwietniu, a w pudełku znajdować się będą jej dwie różne wersje: jedna dla „gołej" A1200 (tylko 2x2 piksele) i druga, o wymaganiach analogicznych, co opisywane demo, z możliwością pełnej konfiguracji obrazu. Dodatkowo zestaw zawierać będzie edytor, umożliwiający stworzenie całkiem nowej gry na bazie „AB3D2" — właściwie wszystko podlegać może dowolnym zmianom, nawet postacie obcych. Tymczasem warto zaopatrzyć się w cierpliwość i jakąś kartę turbo do Amigi.

(KB)

ALIEN TRILOGY

Straciliśmy kontakt z kolonią LV 426. Ty zostałeś wysłany, by sprawdzić co się stało. Czy jest to tylko problem z komunikacją czy też.... tak oni wrócili... masy obcych, przeróżnych kształtów i pochodzenia. Przybyły także trzy ich królowe. Osiemnaście leveli, pełno broni, gogle... Wbrew pozorom nie jest to kolejny „BREED". Gra ma ukazać się gdzieś w połowie roku (AGA only). Wtedy pokażemy tym obcym, kto tu naprawdę rządzi...

S.P.SCORPION



BLACK VIPER

Nieznana do tej pory firma LIGHTSHOCK SOFTWARE stworzyła coś w stylu motocyklowej strzelaniny a'la „LOTUS" w konwencji Dark Future. Wcielasz się w rolę jedynego, który może uratować Ziemię (skąd my to znamy?) i pomykając na atomowym motocyklu rozstrzeliwujesz wszystko co Ci przeszkadza. Do ukończenia jest kilkanaście etapów. Gra ruszy na każdej Amidze, jednak gdy „wyczuje" AGĘ, zaserwuje nam lepszą grafikę. Ogólnie nic specjalnie szokującego jakościowo, ale zagrać można, zwłaszcza, że gra jest niezła graficznie, akcja jest bardzo szybka i jak kiedyś w Lotusie możemy wybrać sobie jedną z pięciu niezłych muzyczek.

(TF)

POWRÓT WARUNKOWY

Dwie znane kompanie software'owe, ACCLAIM i 21ST CENTURY, mają zamiar w najbliższym czasie wydać nowe tytuły na Amigę, w celu wysondowania rynku. ACCLAIM planuje w kwietniu publikację, znanych z innych platform, głównie ze SNES, gier „NBA JAM" i „PUTTY SQUAD". Druga z firm natomiast wydała nowy pinball — „SLAMTILT" (AGA), który ma szansę odnieść podobny sukces co „PINBALL ILLUSIONS", gdyż przejmując po swoim poprzedniku jakość grafiki i animacji, opcję multiball i grę w trybie hires, przewyższa go pod względem ilości: stołów (4), animacji na wyświetlaczu i podgier. Obie firmy uzależniają dalsze wspieranie Amigi od tego, ile uda im się sprzedać kopii tych programów. Jeśli rezultat będzie zadowalający, to z pewnością dojdzie do realizacji wstrzymanych poprzednio projektów, jak też całkiem nowych.



(KB)

UPGRADES, UPGRADES

Okazuje się, że twórcy amigowych gier dbają o klientów i gry tylko coś ulepszą, wypuszczają darmowy upgrade. Oto ostatnie ulepszenia:

• **BREATHLESS 1.1**

Niekoronowany król amigowych „DOOMÓW" stał się jeszcze lepszy. Zwiększono prędkość engine'u o około 20% (!), poprawiono płynność opuszczania i podnoszenia głowy, kody dostępne są co level (a nie po przejściu pięciu kolejnych), a ostatni kod zapisywany jest na dysk. Dodana została opcja sterowania myszką i to jaka! Teraz obracamy się, strzelamy i otwieramy drzwi myszką, a klawiaturze zostało chodzenie/bieganie i strafing. Nie bywam skory do takich stwierdzeń, ale tym razem muszę to powiedzieć: grałem w różne „DOOMY" na różnych platformach i twierdzę, że „BREATHLESS 1.1" ma najlepsze (intuicyjne!) sterowanie na świecie! Ponadto dodano całe menu konfiguracyjne umożliwiające zmianę czułości myszki, bezwładność chodzenia i biegania (!), prędkość chodzenia i obracania się.

• **ALIEN BREED 3D**

Wyszedł mały upgrade, pozwalający cieszyć się ośmiokanałową muzyką i bardziej „klimaciarskim" dźwiękiem. Engine nie został poprawiony, bowiem twórcy pracują nad drugą częścią gry.

• **NEMAC 1.1**

Nowa wersja „NEMACA" chodzi dużo szybciej na procesorze 060. Ponadto autorzy poprawili kilka błędów, ulepszony został algorytm pokrywania ścian i sufitów teksturami (jednak przyrost prędkości jest minimalny). Można już grać myszką i joyem. Na skutek wielu próśb zwiększono także siłę rażenia broni gracza — gra będzie nieco łatwiejsza.



• **SKIDMARKS 2.21**

Z gry usunięto zauważone błędy, można już wybierać opcje myszką. Gracze także nie próżnują: pojawiły się nowe trasy oraz mnóstwo pojazdów. Dzięki pewnemu szalonemu Włochowi możemy pojeździć np. czołgiem, skuterem czy obiektem o nazwie Windows (jest to zwyczajny kibel). Zamiast przyczepek campingowych możemy teraz holować narciarza wodnego.

Cool! (RB+TF)



MIRAGE NEWS

Już wkrótce firma MIRAGE uszczęśliwi nas nowymi polskimi gierkami:

• MISTRZ POLSKI'96

Jest to gra menedżerska. Kierujesz podrzędną drużyną, którą musisz doprowadzić do pierwszej ligi i wygrać Puchar Polski. Gra ruszy na każdej Amidze.

• ROCKSTAR

To także gierka menedżerska, ale tym razem jesteś liderem obiecującej kapelu rockowej. Zaczynacie na pożyczonym sprzęcie, musicie pracować aby nie wpaść w długi. Komponujecie piersze utwór, a potem... Single, teledysk, longplay, trasa, a w rezultacie sława albo bankructwo. To wszystko będzie chodzić na każdej Amidze.

• SUPER TAEKWONDO MASTER



Gra „TAEKWONDO MASTER" zadziwiła poziomem grafiki. Ulepszona wersja będzie jeszcze lepsza. Właściwie z poprzedniczki zostały jedynie postaci. Wiele rzeczy zostało napisanych od nowa, gra ma wspaniałe, kolorowe tła, scrollowane w poziomie i pionie. To wszystko będzie chodzić na każdej (!) Amidze, przy czym ten ładunek grafiki i animacji nie powoduje zwolnienia akcji na A500!

MIRAGE planuje także wydanie innych polskich gier, m.in. „JOY OF KILLING" będzie szybką, rozbudowaną strzelaniną (128 kolorów na A500!) i polski pinball!

Aby dać szansę zakupu legalnej kopii Waszych ulubionych gier, MIRAGE już wkrótce sprowadzi do kraju takie tytuły, jak „SUPER STREET FIGHTER 2" (US GOLD), „JURASSIC PARK", „DUNE 2" czy „BANSHEE" (na wszystkie Amigi!).

AVALON NEWS



Oto zapowiedzi firmy L.K.AVALON, którymi będą się mogli cieszyć właściciele wszystkich modeli Amig:

• LASERMANIA 2

Pamiętacie, opisywaliśmy kiedyś grę logiczną, w której tak trzeba było ustawić elementy na planszy, aby wystrzelony laser trafił w płytkę CD. Druga część „LASERMANII" została rozbudowana oraz została zmieniona szata graficzna.

• ESKADRA

Dzięki „ESKADRZE" będziemy mogli stoczyć pojedynek powietrzny samolotami z czasów wojny. Widok a'la „JETSTRIKE", bogate tła.

• ŁOWCA GŁÓW

Jest to gra platformowo-przygodowa. Chodzimy wesołym nosorożcem (?) i... robimy to wszystko, co zwykło się robić w takich grach. Rozległe lokacje i humor to dodatkowe atuty gry.

• RAJD PRZEZ POLSKĘ

Uczestniczymy w rajdzie przez nasz kraj. Sami obieramy trasę, którą dostaniemy się do miasta-mety. Możemy jeździć poczciwym maluszkiem, Cinquecento lub Polonezem Caro.

COŚ DLA SZLACHETNYCH BOHATERÓW

Miłośnicy ratowania królestw, by potem poślubić księżniczkę i posiąść połowę królestwa (lub vice versa) niech pakują kanapki w podróż, bowiem czekają na nich dwie gierki zręcznościowo-przygodowe, które mogą stać się sporymi przebojami.

• CEDRIC

Grę tę stworzył team ALCATRAZ dla NEO. Grafika bardzo przypomina „SHADOW OF THE BEAST". Oprócz biegania i walki musimy rozmawiać, gromadzić przedmioty i prowadzić handel wymienny.

• SPERIS LEGACY



Drugą gratką dla amatorów królestw i księżniczek jest „SPERIS LEGACY". Grę stworzył team BINARY EMOTIONS dla TEAMU 17. Kierujemy bohaterskim Cho, który musi uratować królestwo, w zamian za co otrzyma... Ale to już chyba było. Tym razem akcję obserwujemy z góry, pod kątem. Okolica jest bajecznie kolorowa, ponieważ gra wyszła w wersji na AGĘ. Polscy gracze mogą się cieszyć tą gierką, za sprawą firmy MARKSOFT. **(RB)**

BOULDER DASH 3D

Główny „magik" od „UBEKA", Szymon Ulatowski szykuje dla graczy niespodziankę — DOOMOWATY klon „BOULDER DASHA". Musisz zebrać odpowiednią ilość diamentów i znaleźć wyjście, mieszcząc się w czasie. Trzeba uważać na kamienie, kolce, opadające bloki, kraby-złodzieje, pszczoły... ufff. Na szczęście masz bomby, rakiety i działko. Jak widać w wersji demo, gra jest dość ziarnista, ale przez to bardzo szybka (na A1200 z dopałą...). Minimalne wymagania to goła A1200. **(RB)**

PISARZ

Firma SEVEN STARS ma coś dla „klepaczy". „PISARZ" to nowy edytor (a właściwie już procesor) tekstu. Jak donosi firma, jest to rozwojowa wersja programów „POLONUS" i „LETO", stworzona przez tego samego autora. Niektóre cechy programu:

• napisany w asemblerze, co dobrze wpłynęło na szybkość działania,
• możliwość korzystania z wektorowych czcionek i clipartów,
• duże możliwości konfiguracji,
• port ARexxa plus szeroka gama rozkazów,
• słowniki ortograficzne: mniejszy dla dyskietkowiczów, większy dla właścicieli twardysków,
• 100 clipartów w komplecie z programem.

„PISARZ" ruszy na każdej Amidze, zalecane są jak zwykle dysk twardy i więcej ramu. **(RB)**

ULEPSZENIA XTR

Twórcy gry „XTREME RACING" zapowiadają rozwój tej gry. Na pierwszy ogień pójdzie wydanie jej na kompakcie. XTR CD będzie chodził na CD32, a na Amidze z czytnikiem będzie możliwość częściowej instalacji na HD. Przygotowywany jest także edytor tras (który notabene bardziej przypomina edytor poziomów w „DOOM"). Nowa wersja „XTR" będzie także przyjazna dla systemu: praca w multitaskingu, wybór trybu graficznego itp. Da naszej dyspozycji zostanie także oddane pięć nowiutkich tras. Dla graczy z dwiema lewymi rękami przewidziana została opcja jazdy bezpoślizgowej. **(RB)**

O, W MORDĘ...

Włoska grupa METAL'S TEAM CORPORATION wypuściła do sieci demo nowego mordobicia o roboczym tytule „MAKE&FIGHT". Gra nie powala grafiką na kolana (mimo, że jest na AGĘ), niemniej animacje fighterów są całkiem znośne. Można walczyć nie tylko ludmi, ale i bardzo dziwnymi kreaturami, co dodaje grze kolorytu. Czekamy na pełną wersję. **(RB)**

PREMIER LEAGUE MANAGER DELUXE

Firma GREMLIN INTERACTIVE wraca na rynek z ulepszoną wersją swojego znakomitego menadżera piłkarskiego — „PREMIERE LEAGUE MANAGER 3 DELUXE". Dodano, wiele nowych opcji, i ulepszono stare. Gra jest najbardziej rozbudowanym menedżerem, jaki powstał do tej pory na Amigę. W wersji Deluxe można kupować stadiony, wyposażać je według własnego widzimisię, ustawiać reklamy, zabudowywać sektory, stawiać ogrodzenia, wynajmować policję itp. „PREMIER LEAGUE MANAGER 3 DELUXE" będzie łakomym kąskiem dla wszystkich fanów piłki nożnej w wydaniu „fotelowym". Szczerze polecam! **(TF)**

BORISBALL

Pojawił się shareware'owy następca „MEGABALLA" — „BORISBALL" jest tak samo kolorowy i pełen spadających bonusów (lub antybonusów...). Nowością jest tryb multiball — do ośmiu piłek na raz! Gra jest licenceware (czyli płaci się mało, ale nie można rozpowszechniać pełnej wersji), kosztuje ok. 4 funty i działa na wszystkich Amigach. **(RB)**



NA PÓŁKACH

LIGA POLSKA 96

Właściwie, jeśliby spojrzeć na historię Polski, nikt nie wymyśliłby w niej nic bardziej śmieszniejszego niż Liga Piłki Nożnej. To, co się dzieje w tej formacji, przewyższa nawet paradoks zjawisk zachodzących podczas kampanii prezydenckiej. Na czele tego cyrku, zrzeszającego największych cherlaków w tym kraju, stoi równie komiczna, co tragiczna, instytucja PZPN. Dlatego, gdy nasz duet Największych Mentorów Polskiej Piłki Nożnej, miał okazję dostać w swoje brudne łapska program, który pozwoliłby poznać nam sprawę od podszewki i przekonać się czy owa sytuacja rodzimego futbolu to coś nienormalnego, czy wręcz odwrotnie — skorzystaliśmy szybko z okazji i zaczęliśmy ciupać w symulator Managera Jednego Z Zespołów Polskiej Ligi Piłki Nożnej — czyli gierkę „Liga Polska 96".

CO JEST GRANE ?

Stajesz się menedżerem jednego z zespołów, który masz doprowadzić do Mistrzostwa Polski. Jeśli liczyliście na to, że po raz któryś z rzędu będziemy opluwać niską zawartość merytoryczną polskich programów, to jesteście w błędzie. Otóż trzeba przyznać uczciwie, że program od tej strony przygotowany jest na najwyższym europejskim poziomie. W zasadzie można posunąć się do stwierdzenia, że na tej płaszczyźnie niewiele ustępuje sztandarowym produkcjom zachodnim tego typu. Mamy tu wszystko, co potrzebne jest w każdym managerze piłkarskim: bank, możliwość kupowania/sprzedawania zawodników, możliwość umieszczania reklam na strojach zawodników oraz boisku, sprzedawania praw do transmisji tv z meczu, regulowania płac i premii zawodników, rozbudowy macierzystego stadionu, ustawiania intensywności treningu naszych pupilków, przedłużania ich kontraktów, ustalania praktycznie dowolnej taktyki gry, obejrzenia mnóstwa tabel i zestawień oraz wiele, wiele innych opcji, których nie sposób wymienić, a przy których prawdziwy fan managerów piłkarskich dostaje czyściutkiej, stuprocentowej ekstazy.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Są to dwa mankamenty, przez które program nie dostał najwyższej noty. Ogólnie grafika jest w porządku: wszystkie ikony i tabele przedstawiono na tle skanów o właściwie dobranej kolorystyce. Nie przyczepilibyśmy się tu właściwie do niczego, ale – jako że naszym zadaniem jest nie tylko wskazywanie zalet, ale również i wad programu – musimy dokonać tej straszliwej czynności. Chodzi nam mianowicie o jakość niektórych ikon — jest ona nawet niezła, ale po prostu miejscami śmieszna. Niektóre twarze (szczególnie te przy opcjach regulowania płac zawodników) wyglądają jak dzieci po dyfterycie i przypominają nieudolnością rysunku postaci z „Franko". Poza tym są one – naszym zdaniem – zbyt małe, przez co na niektórych ekranach mamy za dużo nie zagospodarowanej przestrzeni. Inną sprawą jest zbyt (to lekko powiedziane) kontrastowe dobranie niektórych kolorów (np. przy zapisywaniu/odczytywaniu savegame) — jednak błąd ten występuje bardzo rzadko. Pomijając wymienione defekty, grafika jest naprawdę w porządku. Ucieszyliśmy się też faktem, że w gierce dobrano tak ładną, nie drażniącą oczu i naszego poczucia estetyki paletę, odchodząc od charakterystycznej dla polskich produkcji tonacji sraczkowato-pastelowej.



Jeśli chodzi o muzykę, to trudno wypowiedzieć się jednoznacznie — nie jest ona co prawda górnolotna, ale trudno oczekiwać tego po managerze. Jednak autor programu powinien pomyśleć o jej poprawieniu. Odgłosy występują dość rzadko i są jedynie tłem do wydarzeń podczas meczu. Naszym zdaniem powinno być ich zdecydowanie więcej, gdyż zapobiegłoby to wrażeniu monotonii podczas wykonywania naszych zadań.

Jednym z poważnych technicznych mankamentów jest brak możliwości wycofania się z niektórych opcji oraz niemożność użycia klawisza backspace podczas wpisywania swojej ksywki na początku gry. Oba błędy są dość denerwujące i w zasadzie ich usunięcie powinno mieć najwyższy priorytet w wypadku wydania następnej produkcji.

KRÓTKO MÓWIĄC

Gra naprawdę super, szczególnie dla miłośników managerów. Jeśli zostaną poprawione wyżej wymienione błędy oraz podwyższy się znacznie poziom grafiki i muzyki „Liga Polska 96", niczym nie będzie ustępowała zachodnim produkcjom tego typu. Chyba po raz pierwszy dystrybutor reklamując swój produkt nie posunął się do kłamstw oraz wyolbrzymiania cech sprzedawanego produktu — to co napisano na obwolucie pudełka jest prawdą i już sam ten fakt powinien skłonić Was do zakupienia „Ligi Polskiej 96". Gońcie więc do sklepu po tę gierkę, a my postaramy się przekonać czy to, co napisaliśmy na wstępie o polskiej piłce nożnej, to prawda...

P.S. Przekonaliśmy się. Deficyt po pierwszym sezonie wynosi 500 tys. złotych Achhh... Szkoda, że nie można kupować meczów...

■SUICIDE & JAGD 52

TYTUŁ	LIGA POLSKA
PRODUCENT	GROUP M/MARKSOFT'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT
	tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	MANAGER
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	TEL.
OCENA	8/10

DER REEDER

Po tym, co pokazały takie produkty, jak „Anstoss", „Patrizier" czy „Bundesliga Manager Hattrick" nie trzeba już chyba nikogo przekonywać, że amigowe gry rodem z Niemiec stoją na najwyższym poziomie. Niestety, dla większości użytkowników nie do przeskoczenia jest bariera językowa (a mają oni czego żałować). „Der Reeder" nie należy do wyjątków — znakomita grafika i symulacja realistyczna aż do bólu, powinny wystarczyć za rekomendację. Ludziom bardziej obytym z rynkiem niemieckich gier powinna wystarczyć sama nazwa producenta — SOFTWARE 2000.

Sama gra jest bardzo zbliżona do starego, dobrego „Ports of Call" – nawiasem mówiąc też stworzonego przez Niemców. W programie tym gracz wciela się w postać młodego i pełnego werwy armatora, który dostał w swoje przepastne ręce pierwszy statek. O dziwo, kariery nie zaczyna się w Hamburgu. Nasze lśniące jeszcze cudo jest przycumowane przy nabrzeżu w Sydney. Tam też dokonuje się pierwszego załadunku. Do wyboru mamy trzy rodzaje działalności — transport na zamówienie, transport terminowy (lepiej płatny niż na zamówienie) oraz samodzielny handel towarami. Do wyboru mamy ponad 30 towarów — od dość typowych, jak herbata i cukier (nie, nie herbatę z cukrem), po maszyny i silniki oraz wyroby przetwórni rybnych. Do prowadzenia handlu mamy kilkadziesiąt portów na całym świecie (ale bez przesady — nie ma wśród nich żadnych portów bałtyckich). Poza samym handlem trzeba oczywiście dbać o utrzymanie swoich jednostek, zaopatrywanie ich w paliwo, dokonywanie niezbędnych napraw itp.





Podobnie, jak jej popularny poprzednik, gra zawiera różne nieprzewidywalne wydarzenia, mające wpływ na przebieg rozgrywki (np. wybuch pożaru w porcie i związana z tym strata części lub całości powierzchni magazynowej). Oczywiście jako dodatek mamy tutaj również do czynienia z możliwościami zarobku nie związanymi z handlem morskim, jak np. giełda akcyjna.

Swoim charakterem gra nawiązuje do dość klasycznych już gier w stylu „Patrizier", „1869" czy też wspomnianej już „Ports of





Call". Cechuje ją znakomita grafika i bardzo wysoki stopień realizmu, jednak nie jest to „gra z jajem", jak to mawia naczelny i dlatego oceniłem ją na 8.5 z 10 możliwych punktów. Głównym powodem tego jest pewna „sztywność" gry — ładuje się towar, wysyła statki, wyładowuje towar i inkasuje piniędzory. Jest to scenariusz niestety mocno analogiczny do jednej z „Bajek dla potłuczonych" kabaretu „Potem" — pewnego dnia królewna wstała, umyła się, ubrała, zjadła śniadanie, obiad, kolację i poszła spać.

■ Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	DER REEDER
PRODUCENT	SOFTWARE 2000'95
GATUNEK	EKONOMICZNA
DYSKI	7
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
ZALECANE	HD
OCENA	8/10

STAR CRUSADER

Niedawno ukazała się na Amigę gra, będąca połączeniem symulatora kosmicznego i strategii. Jest to bardziej symulator, niż strategia, gdyż gracz ma mocno ograniczone możliwości podejmowania decyzji strategicznych, ale na program tego typu z pewnością wystarczą. Przez takie połączenie otrzymaliśmy coś więcej niż tylko strzelaninkę w kosmicznej scenerii. I to właśnie połączenie spowodowało, że zagrałem w tę grę, gdyż do tej pory żaden kosmiczny symulator nie przypadł mi do gustu. Ale po kolei.

Jako gwiezdny pilot, Roman Alexandria, zostajesz przydzielony do elitarnej jednostki Gold Squadron, w skład której wchodzą sami najlepsi piloci, wyselekcjonowani spośród całej rasy Gorene'ów. Zadaniem tej formacji jest powstrzymanie w ciągu trzech miesięcy oddziałów nowo powstałego przymierza Obcych. No, w zasadzie nie wiem, kto w tej grze jest Obcy, bo to Twoja rasa chciała osiedlić się w pobliżu Amienów, Tancredów, Mazumów i Zemunów. Ale tak się przyjęło, że wszystkie rasy, które wyglądem choć trochę odbiegają od człowieka i mieszkają trochę dalej niż parę tysięcy lat świetlnych od nas, nazywa się Obcymi. Tak więc Obcy zdecydowanie sprzeciwili osiedleniu się w ich pobliżu Twojej rasy i przystąpili do ataku.

Scenariusz jakby skądś znany, ale nie spodziewaj się Czytelniku, że Twoim zadaniem będzie tylko i wyłącznie posyłanie całych rzesz Obcych w otchłań kosmiczną, pozbawiwszy wcześniej ich własnego pojazdu. Tak się bowiem złożyło, że pierwszy dowódca Gold Squadron jest nieco nawiedzony i próbuje za wszelką cenę podbić cały wszechświat, wszędzie głosząc swoją mądrość. Często oszukuje swoją załogę, która ma opory moralne przed wykonaniem niektórych misji. Dowódca ów jest tak zaślepiony żądzą panowania, że nie waha się nawet aresztować swoich najlepszych pilotów, którzy odmówili wykonania polecenia.

To, co spodobało mi się w „Star Crusaderze" najbardziej, to możliwość (oczywiście nieco ograniczona fabułą) podejmowania własnych decyzji i wpływania na przebieg rozgrywki. Tak więc Czytelniku, jeżeli właściwie pokierujesz losami Romana Alexándrii, wkrótce powinieneś zostać przywódcą Gold Squadron i mieć swoją siedzibę w nowej bazie, która nazywa się... Nie, tego dowiedz się sam. Mogę zdradzić Ci tylko tyle, że jako dowódca masz możliwość doboru ludzi i sprzętu do każdej misji (a jest to niezwykle ważne, gdyż pojazdy różnią się wieloma cechami, takimi jak: zwrotność, szybkość, uzbrojenie, odporność na strzały. Także piloci mają własne



cechy charakteru. Nie zdziw się więc, gdy podczas wykonywania misji jeden z pilotów wyjedzie Ci z tekstem: „Roman, znajdź sobie inny cel. Ten już jest mój". Ale nie wszyscy piloci są niezdyscyplinowani. Niektórzy nawet słuchają Twoich poleceń, są to głównie kobiety).

Kierowanie statkiem

Odbywa się za pomocą myszy. Wbrew pozorom ułatwia to grę (gdyż jest ona dynamiczna, joyem nie można robić tak szybkich uników, jak mychą). Nie trzeba godzinami szukać wrogich obiektów po całej galaktyce, gdyż celownik wskazuje nam, gdzie znajduje się wybrany przez nas statek. Poza tym, jest jeszcze mapa, z której można się dowiedzieć, jak bardzo uszkodzony jest dany statek.

Misje

Jest kilka rodzajów misji: Misje typu „zestrzel wszystko, co się rusza" — chyba nie trzeba tłumaczyć, o co w nich chodzi.

• Misje rozpoznawcze — trzeba dolecieć BARDZO blisko celu i za pomocą skanera lub sondy zbadać cel. Uwaga na wrogie jednostki, które wykorzystują fakt, że przez kilkanaście sekund nie możesz się ruszać. Najlepiej co pewien czas odlatywać od celu, reperować usterki i kontynuować skanowanie wrażego obiektu.

• Misje obronne — trzeba ochronić jakiś własny obiekt.

• Misje przechwytywania celu — należy zniszczyć wszystko, poza celem do przechwycenia i po prostu cel przechwycić.

• Misje specjalne — są misje, które ciężko klasyfikować. Do takich należą np. misje, w których trzeba nawiązać z kimś kontakt. Razem misji jest gdzieś około setki, czyli całkiem sporo.

Grafika

Choć program wymaga układów AGA, na oko nie wykorzystane jest 256 kolorów, może poza renderowanymi animacjami i screenami bazy. Obiekty są wektorowe, ale wektory te są dosyć szczegółowe. Efektowne jest rozpadanie się wrogich (i nie tylko) statków na części pierwsze. „Gwiezdne śmieci" nadają wrażenie prędkości i dynamiki. Na A1200 z Fastem gra chodzi płynnie, a na Amidze dopałonej procesorem 50 MHz chodzi jeszcze lepiej. Na tyle lepiej, że na takich Amigach obiekty z pewnością mogłyby być pokryte teksturami.

Dźwięk

W grze nie ma żadnego modułu. Jest za to bardzo dużo sampli, które są wysokiej jakości. Nadają grze specyficznego klimatu, gdyż wszelkie komunikaty o uszkodzeniach są mówione (bardzo miły, damski głos), tak jak wszelkie komunikaty Twoich skrzydłowych (jest kilka głosów męskich i damskich). Wypowiedzi partnerów bardzo dobrze oddają ich sytuację na polu bitwy (złość, strach, radość, pewność siebie). Nie wyobrażam sobie gry bez tych efektów. Między niektórymi misjami



możesz obejrzeć animacje rozmowy dowódcy z członkami załogi. Oczywiście wszelkie dialogi są samplowane (kilka mega sampli). Niestety, aby gra nie zajmowała jeszcze większej liczby dyskietek, dialogi te są mówione tylko do pewnego momentu. Ach, mieć CD-ROM...

Ogólnie „Star Crusader" jest interesującą pozycją dla posiadaczy komputerów z układami AGA. Wytrawni znawcy kosmicznych symulatorów zapewne powalczą na najwyższym poziomie trudności, początkującym zdobywcom kosmosu na pewno nie sprawi kłopotów gra na najłatwiejszym poziomie. Gdyby jeszcze zamiast wektorów (co prawda niezłych) były tekstury, to gra zyskałaby wielu nowych zwolenników.

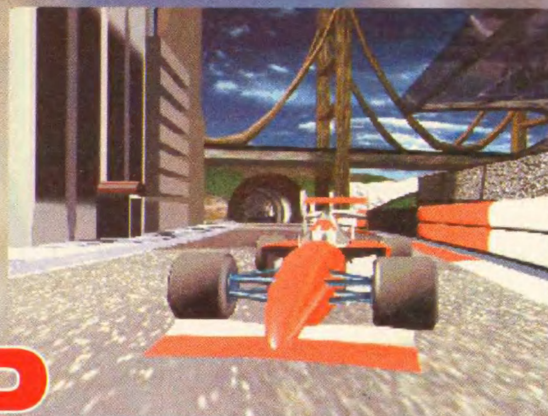
Artur 'R2D2' Frankowski

TYTUŁ	STAR CRUSADER
PRODUCENT	GAMETEK
GATUNEK	SYMULATOR KOSMICZNY
DYSKI	10
HD	TYLKO
WYMAGANIA	AGA, HD
ZALECANE	FAST
OCENA	7/10



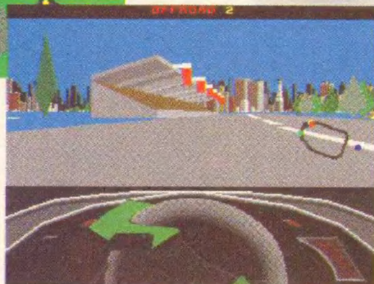
NA PÓŁKACH

Na pewno każdy z nas spotkał się z grami o tematyce wyścigów samochodowych. Dla jednych to chleb powszedni, dla innych po prostu jeden z rodzajów gierek do pogrania dla zabicia czasu. Powstają nowe wyścigi, jedne lepsze, drugie gorsze. Lecz nie przejmujmy się tym, na razie amigowski rynek nie rozpieszcza, choć myślę, że to się zmieni.



LEADING LAP





Ostatnio ujrzał światło dzienne produkt firmy Black Legend pod tytułem „Leading Lap". Jest to kolejny wyścig, który zrobiony jest metodą grafiki wektorowej. Nic, poza obrazkiem początkowym i panelem opcji, nie jest wykonane grafiką bitmapową.

Grafika programu, jak już wspomniałem, jest wektorowa. Jest to zapewne dla niektórych pierwszy powód do pozbycia się tej gierki, bo zraża ich widok tej całej „kantowatości" przedmiotów, przecież mamy erę digitalizacji! Otóż nie, naprawdę odradzam taką reakcję – najpierw należy przyjrzeć się samej grze! Naprawdę warto. Bogactwo przeróżnych obiektów to duży atut tego programu. Nie występują tu tekstury, obiekty pokryte są siateczką, która – jak myślę – ma wpływ na prędkość gry.

Należy zauważyć, że gra ta jest również przeznaczona dla starszych „przyjaciółek", więc takie rozwiązania związane z grafiką na pewno są o wiele zdrowsze (prędkość!). Ludziom marzą się digitalizacje, ale nie potrafią zauważyć, że nie mają odpowiedniego sprzętu. Ogólnie mówiąc grafika jest na dość dobrym poziomie. Bardzo przyjemnie jeździ się w obfitych, górskich roślinnych krajobrazach. Na dodatek umilają te chwile ciekawe efekty (np. wschód i zachód słońca).

Do wyboru mamy trzy bolidy, trzech kierowców i jedną kierownicę (nie, to chyba nie ta forma!?). Samochód można obserwować, prowadzić ze środka lub ustalonej odległości. Lepsze wydaje się pierwsze rozwiązanie, choć różne bywają gusta... Mimo że nie jest ich dużo, jest to ilość zadowalająca. Nieraz musieliśmy zadowolić się jednym typem samochodu i było dobrze (np. wczesne wersje „Lotusa").

Muzyka to chyba drobny minus, choć nie przeszkadza aż tak. Za to efekty są przyjemne, piski opon, warkot silnika, a w dodatku przejazd jest komentowany.

Gra jest warta zobaczenia, jej płynność, pewna prostota to coś, co zaciekawi każdego gracza. Minusem jest liczba pokonywanych okrążeń toru, dziesięć to jednak za dużo. Ogólnie gra nie wprowadza nic nowego. Łączy w sobie cechy znane nam z „Test Drive'a", mimo tego warta jest kupna.

No wciśnij ten gaz do dechy i do przodu...

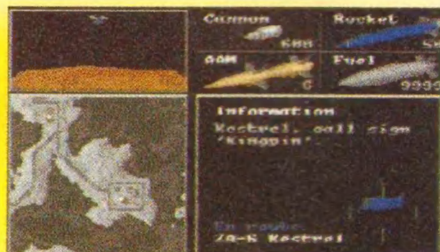
Dominik Tyburcy (Tower Man)

TYTUŁ	LEADING LAP
PRODUCENT	BLACK LEGEND'95
GATUNEK	WYŚCIGI
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
OCENA	7/10

ZEEWOLF II



Och, jakie to przyjemne uczucie, gdy nie musimy myśleć. Nic nie męczy tak, jak pracowanie głową. Dlatego od czasu do czasu i my zasiadamy z wywieszonymi, ociekającymi śliną ozorami przed ekranem monitora, odpalając jakiś zręcznościowy produkt. Odłączamy mózg, jako organ do niczego nie przydatny – i dopiero teraz stajemy się sobą. Takim produktem, który może wypełnić nasze wysokie, jagdowosuicidowe wymagania, odnośnie stuprocentowej, wciągającej zabawy, okazał się „Zeewolf II".



CO JEST GRANE?

Jesteśmy Zeewolfem, naszym zadaniem jest zniszczyć wszystko, co się porusza... ale oprócz tego czekają na nas inne, niezliczone przyjemności, jak np. uwolnienie i odtransportowanie więźniów (mniejsza o to czyich), przetransportowanie maszyn bojowych w wytyczone miejsca, zrzucenie oddziałów specjalnych nad terytorium wroga, naprowadzenie myśliwców na zadane punkty topograficzne, wsparcie naszych chłopców podczas nalotu i... całe mnóstwo innych, równie atrakcyjnych pacyfikacji, przeprowadzonych na bliżej nam nie znanych gogusiach. Jednym słowem 100% RULEZ — inaczej określić się tego nie da!



GRAFIKA I DŹWIĘK

Obu tym elementom w „Zeewolf II" nie można zarzucić zbyt wiele. Grafika to typowa wektorówka, ale za to bardzo płynna i dokładna. Po opanowaniu dość specyficznego sterowania naszego wehikułu latającego możemy nacieszyć swoje patrzałki bardzo przyjemną i dopracowaną pod względem estetycznym grafiką. Wszystko jest tu (mimo że małe), bardzo dokładnie i realistyczne. Wszelakie obiekty podlegają prawom fizycznym (lądowanie, holowanie samolotów itp.), przez co gra miejscami nie jest łatwa (ale jest to zjawisko nader pozytywne). Muzyka w „Zeewolfie II" występuje bardzo rzadko, prawdę powiedziawszy są to tylko dwa moduły — trzeba jednak zaznaczyć, że testowana przez nas wersja jest wersją demonstracyjną i najprawdopodobniej w jej komercyjnej odmianie będzie trochę więcej urozmaiceń w tej kwestii. Podobnie rzecz ma się z odgłosami — są one na wysokim poziomie, ale jest ich trochę za mało. Ogólnie rzecz biorąc, wszelkie mankamenty to tylko szczegóły, które na pewno nie przyćmią zbytnio miodności produktu. Nam w grze brakowało szczególnie jednego bajeru: samplowanej mowy. Nie zaszkodziłoby, gdyby autorzy dorzucili jeden dysk, zwiększyli wymagania do dwóch megabajtów pamięci, ale w zamian za to usłyszelibyśmy „Phoenix — where have you been!" lub „Zeewolf, stand in formation" mówione przez „radio" — podniosłoby to niesamowicie i tak już wysoki klimat gierki. Podsumowując ogólną ocenę estetyki opisywanego produktu: 100% RULEZ po raz drugi.

KRÓTKO MÓWIĄC

„Zeewolf II" to naprawdę udana produkcja. Nieduże wymagania sprzętowe, przemyślane i ciekawe scenariusze, wysoka miodność i klimat. To właśnie do takich gierek wraca się po raz dwudziesty, w przeciwieństwie do kupy animacji w stylu „Phantasmagoria", mogących się znudzić przy czwartym podejściu (sprawdziliśmy to osobiście). Jednym słowem — jeśli szukacie zabawy na długie wieczory zimowe oraz krótkie letnie noce, znajdźcie sobie kobietę lub kupcie „Zeewolfa II". Wybór nasuwa się sam...

O czym donoszą Wam, jak zwykle rezolutni i fikuśni

SUICIDE & JAGD 52

PS. Dystrybucji gry w Polsce podejmie się prawdopodobnie firma MARKSOFT.

TYTUŁ	ZEEWOLF 2
PRODUCENT	BINARY ASYLUM'95
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	TURBO, FAST
OCENA	9/10



ALL TERRAIN RACING



Jako zwolennik gier raczej strategicznych, zwykle z pewnym niedowierzaniem sięgam po gry typowo zręcznościowe, a do takich z pewnością zalicza się „All Terain Racing". I trochę nawet zdziwiło mnie, że przez dłuższy czas nie mogłem się od niej oderwać. Sam program, jak łatwo się domyślić po tytule, jest typowym wyścigiem samochodowym, odbywającym się w różnych warunkach terenowych. Na szczęście autorzy ustrzegli się błędu, jakim byłoby moim zdaniem symulowanie wielu samochodów, między którymi różnice techniczne byłyby niewielkie (patrz: „Road Kill"), a skupili się na trzech: Jeep, Bugsy i Formula. Myślę, że nikomu nie trzeba tłumaczyć różnic między nimi. Chociaż wybór samochodu w większości etapów nie odgrywa roli (jego braki można nadrobić poprzez zakupy w sklepie oraz po prostu dobrą jazdę). Większość etapów ma ukrytych kilka skrótów, z których można skorzystać lub też sporo na nich stracić, jeżeli popełni się błąd (np. na drugiej trasie SPORT można ściąć dwa zakręty przejeżdżając między palmami).

Program symuluje w zasadzie trzy rodzaje terenu: SPORT (wyścigi szosowe), CANYON (kręte kaniony górskie) oraz FOREST (sceneria zimowa ze sporą liczbą drzew). Oczywiście w każdym terenie liczą się inne walory samochodu – na szosie szybkość i dobre ogumienie, w górach zawieszenie i wytrzymałość nadwozia itd.

Jak już wspomniałem, po każdym etapie dostępny jest sklep z częściami, gdzie w zależności od uzyskanego wyniku można nabyć np. mocniejszy silnik. Ogółem jest 21 tras (po 7 w każdym terenie), lecz wbrew pozorom nie jest to nudny ciąg powtarzających się zakrętów, a to za sprawą przemyślności autorów. Otóż po pokonaniu trzech tras w terenie, jaki wybraliśmy, akcja przenosi się na trzy kolejne trasy w następnym terenie (np. numery od 3 do 5). I tak otrzymujemy trzy różnorodne trasy. Oczywiście na trasie porozrzucane są różne premie (np. pieniądze, czy też, prawie zawsze źle kończące się, natychmiastowe przyspieszenie).

Dzięki zastosowaniu różnorodnych przeszkód, program jest atrakcyjną ofertą – szczególnie dla miłośników tego typu gier. Autorzy nie ustrzegli się niestety pewnych błędów (chociaż raczej należałoby to określić jako niedociągnięcia), jak np. brak możliwości rozpoznawczego przejechania trasy przed wyścigiem. W połączeniu z tym, że trzeba być co najmniej trzecim, aby zakwalifikować się do następnego etapu, po prostu daje to graczowi niewielkie szanse na nieznanych mu trasach (szczególnie w górach i na śniegu, gdzie czekają liczne niespodzianki w postaci tuneli, zbiorników wodnych i zagajników). Poza tym nieco mało widoczne są informacje o liczbie ukończonych okrążeń i aktualnej pozycji gracza (moim zdaniem powinny znajdować się bliżej środka ekranu, gdyż często nie ma czasu na wpatrywanie się w dolny róg i próbowanie odcyfrowania mało widocznego napisu).

Ogólnie gra jest dobra, a nawet bardzo dobra (żeby nie powiedzieć świetna, a nawet super) i myślę, że nie trzeba jej nikomu specjalnie polecać – w końcu prawdziwa cnota obroni się sama.

Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	ALL TERRAIN RACING
PRODUCENT	TEAM 17'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	WYŚCIGI
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/CD32
CENA	71,98 zł (CD32 74,32 zł)
OCENA	9/10

AGENT CZESIO

Są takie dni w życiu każdego człowieka, gdy wyjmuje swą sztuczną szczękę ze szklanki, wstaje z łóżka, załatwia wszystkie potrzeby i mówi: Trzeba by coś zrobić, ale tak, by się zbytnio nie zmęczyć.

Pomysłów jest wiele, ale jak to się mówi „Wszystkie drogi prowadzą do Amigi". Kierując się tą starą maksymą, zasiedliśmy przed maszynkami i postanowiliśmy przekazać Wam, co niesie wieść gminna na temat gierki o tajemniczym tytule „Agent Czesio".

CO JEST GRANE?

Wcielamy się w postać agenta specjalnego sił zbrojnych MPO pana Czesia. Naszym zadaniem jest pokierowanie nim w ten sposób, aby pozbierał wszystkie skaczące przedmioty, a następnie powrócił do bazy. Przy okazji dobrze by było, gdyby udało nam się przeżyć. Aby uprzyjemnić sobie misję, po drodze będziemy zmuszeni unikać przeróżnych pułapek wykonanych na miarę Viet Congu u szczytu formy, jak np. obracające się żylety, latające tu i ówdzie rakiety, czy błądzące ogniki (napalm?). Od czasu do czasu znajdujemy dodatkowe życia, które znacznie podnoszą wytrzymałość naszego cherlawego ciała.



GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika jest, delikatnie mówiąc, bardzo uboga. Rzuca się to w oczy, szczególnie na początku poziomu, gdzie puste, czarne tło zajmuje dużą część screenu. Wraz z zagłębianiem się w labirynt, sytuacja ta poprawia się, ale „Agent Czesio" nadal straszy niskim poziomem wykonania graficznego. Bardzo denerwująca jest, niezbyt płynna i sugestywna, animacja głównego bohatera. Jest to o tyle dziwne, że inne obiekty (tzn. nasi przeciwnicy) są wykreowane z większą starannością i dbałością. Dość słabą szatę graficzną może zrekompensować muzyka. W grze występują tylko dwa moduły, ale obydwa są wysokiej jakości. Szczególnie przyjemny dla ucha jest naszym zdaniem modulik 'String & Piano' przygrywający podczas naszej psychodelicznej wędrówki.

KRÓTKO MÓWIĄC

Gra „Agent Czesio" wykonana jest bardzo przeciętnie, a wręcz można by rzec słabo. Szczególnie kuleje oprawa graficzna (C 64 rUlEz!), natomiast muzyka jest całkiem cool. Jeśli znajdujecie się właśnie w takim stanie, że nie możecie już oglądać Królika Bugsa, zacZęliście słuchać Tajskiej Muzyki Ludowej i uprawiać czynnie sport, to powinniście zakupić ten produkt (%-*).

SUICIDE & JAGD 52

TYTUŁ	AGENT CZESIO
PRODUCENT	L.K.AVALON
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71
GATUNEK	PLATFORMOWA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	17,00 zł
OCENA	4/10



TROLLS

Gdy nadeszła noc, w małym warsztacie z zabawkami obudził się Troll. Jakiś bliżej nieokreślony głos kazał mu odwiedzić różne krainy i uratować zagubione tam dzieci. Wzdłuż półki pojawiły się drzwi prowadzące do innych światów. Bez wahania nasz mały bohater przekroczył pierwsze drzwi...

CO JEST GRANE?

„TROLLE" to platformówka. Naszym zadaniem jest przebycie wszystkich światów i odnalezienie znajdujących się tam malutkich Trolli. Scenerie są odlotowe: kraina zabawek, mediów, słodyczy, gier planszowych itp. Do każdego ze światów prowadzą drzwi, możemy korzystać z nich w dowolnej kolejności. Niektóre drzwi są tymczasowo zamknięte - to przejścia do poziomów bonusowych. Gdy przejdziesz któryś ze światów, jeden bonus stanie przed Tobą otworem itd.



Oprócz biegania czy skakania nasz bohater może także latać (gdy znajdzie skrzydła) i bujać się na jojo (także musi je znaleźć). W porozrzucanych tu i ówdzie balonikach ukryte są przedmioty, które mogą pomóc (lub zaszkodzić) w dalszej wędrówce. Na przykład dzięki specjalnym butom nasz Troll będzie biegał szybciej, tarcza da mu ochronę przed potworami, sprężyny pozwolą mu wyżej skakać, żelazna kula spowolni jego ruchy, a piwo (!) spowoduje chwilową niesubordynację postaci. Po przejściu każdego poziomu przylatuje po nas latająca świnka i zabiera nas z powrotem na półkę z drzwiami.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Gra jest tak bajecznie kolorowa, że w pierwszej chwili pomyślałem, że jest to wersja na AGĘ. Ale nie: te graficzne fajerwerki są dostępne na wszystkich modelach. Soczyste kolory przelewają się ze scenerii, sprajty są pomysłowe i dopracowane. Weźmy na przykład takiego czerwonego słonia, toż to małe arcydzieło! Kapitalnie narysowany, mina, którą robi po strąceniu, wywołuje salwy śmiechu. Oczywiście każdy świat zamieszkują inne, charakterystyczne dla otoczenia stworzonka. Animacja bohatera jest dobrze zrobiona, gra się nim bardzo naturalnie. Całości dopełnia niezła muzyka i naprawdę świetne efekty. Twórcy gry nie poszli na łatwiznę, tak dobrali sample, by strona dźwiękowa pozostawała w pamięci gracza, a to zdarza się dość rzadko.

KRÓTKO MÓWIĄC

Mistrzowsko wykonany kawał dobrej platformówki. Dobry argument przeciw niektórym rodzimym twórcom gier, którzy nie przykładają się do grafiki „bo na pięćsetce niewiele da się zrobić". Mnóstwo zabawy za niewielką sumę pieniędzy. Aha, jeszcze jedno – MARKSOFT dołącza do gry polską instrukcję, w której opisane są wszystkie elementy gry. A przecież to „tylko" platformówka...

Rafał Belke

TYTUŁ	TROLLS
PRODUCENT	FLAIR SOFTWARE'94
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-2) 663-93-90
GATUNEK	PLATFORMOWA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	23,20 zł
OCENA	9/10

VABANK

CO JEST GRANE?

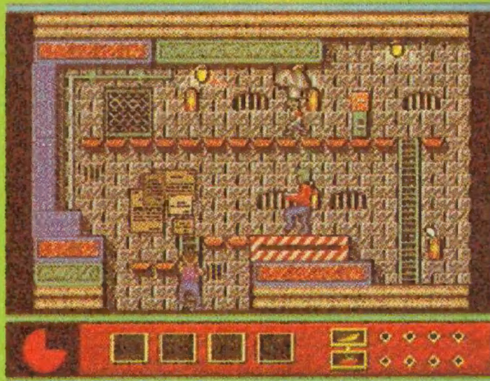
„Tego dnia Jack wyczerpał wszystkie możliwe zbiegi okoliczności. Dezodorant pozwolił mu zmylić psy, a biegający bezładnie strażnicy okazali się zdumiewająco nieudolni. Gdy ominął ostatnią pułapkę i odnalazł drzewo ze zwisającą z niego liną, poczuł się jak nowo narodzony. Krótka wspinaczka, zakończona zręcznym skokiem – i stał już po drugiej stronie.

Teraz pozostało mu ostatnie zadanie – ukryć łup, zanim dopadną go gliniarze..."

Niestety, facet farta nie miał i gliniarze naprawdę go dopadli (nie trafił na polskich gliniarzy...). Musiało mu się tam niezbyt spodobać, bo postanowił wyjść na spacernik zwany potocznie wolnością (kretyn!). Zapomniał chyba wspomnieć o tym obsłudze tego sanatorium, co, jak niebawem miał się przekonać, przysporzyło mu problemów.

Wychodząc z celi natknął się na strażnika...

I w tym momencie wchodzisz do akcji Ty, Drogi Graczu (tzn. Ty i Twoja maszynka z zapuszczoną gierką pt. „Vabank"). Twoim zadaniem jest wydostanie się z więzienia po skompletowaniu potrzebnych Ci do przeżycia rzeczy (fałszywe dokumenty, nożyce do cięcia drutu i latarka).



GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika gierki nie odbiega od ustalonych w tej dziedzinie standardów. Levele są wyraźne i dość kolorowe, choć po pewnym czasie mogą się znudzić. Gorzej jest z animacją bohatera – nie dość, że biedaczyna ma problemy z kręgosłupem (znajomy chirurg nie potrafił wyjaśnić nam tego fenomenu), to jeszcze koślawo przebiera nogami. Autorzy gry chcieli chyba pokazać, że Jack to farciarz, bo umieścili na tym samym poziomie faceta w wózku inwalidzkim (notabene jeżdżącego całkiem sprawnie, ale za to po niezbyt zakrzywionym torze). O dziwo, inne postacie poruszają się jak najbardziej prawidłowo.

Z muzyką jest gorzej – modulik po chwili staje się nudnawy, a odgłosy denerwujące (lub, jak kto woli, odwrotnie). Jest to tylko jedyna tak duża wada programu, tych mniejszych jest kilkanaście i nie są już tak dokuczliwe.

KRÓTKO MÓWIĄC

„Vabank" to całkiem poprawnie wykonana gierka, nie odbiega wcale od kanonu zręcznościówek, hitem nie będzie, ale jej wady nie dyskwalifikują programu. W instrukcji posiadacz znajdzie także krótkie opowiadanko, opisujące zajścia, w których nasz bohater brał udział i które doprowadziły go do więzienia. Po prostu przeciętny produkt.

SUICIDE i JAGD 52

TYTUŁ	VABANK
PRODUCENT	L.K.AVALON
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	12,20 zł
OCENA	5/10

ZŁOTY MEDALION

Od pewnego czasu na naszym rynku oprogramowania możemy spotkać sporo gier przygodowych z Polski rodem. Wszystko tak na poważnie zaczęło się od „Mentora", całkiem przyjemnej gierki przygodowej, napisanej w całości w Amosie. Nowa gra, której demo właśnie ujrzało światło dzienne, kryjąca się pod nazwą „Złoty medalion", jest także przygodówką napisaną w Amosie. Na pewno na twarzach wielu osób po tych słowach można zaobserwować grymas niezadowolenia, „Co, nowa lipa w Amosie?". Otóż po pierwsze nie należy zwracać uwagi na to, jakimi metodami dany produkt został wykonany, ważny jest jego ostateczny wygląd. A jaki jest wygląd wersji demo gry „Złoty medalion" (później będę używał skrótu „ZM"), o tym się najprawdopodobnie przekonasz po przeczytaniu tego artykułu i przypatrzeniu się screenom. Być może później zagrasz w wersję demo, ocenisz i postanowisz czy w najbliższej przyszłości kupić pełną wersję!



„ZM" przenosi nas w czasy miecza i zbroi, zamków i księżniczek, czarowników i bohaterów. Całość oprawiona jest sporą dawką humoru i grafiką przypominającą polski komiks. W tło akcji wprowadza nas zgrabnie wykonane, animowane intro (dość długie, biorąc pod uwagę, że całość, łącznie z jedną planszą gry, mieści się na 1 dysku). Po jego obejrzeniu zrozumiesz, jakie zadanie stawiają przed Tobą twórcy gry.

Wcielasz się w postać królewskiego pazia. Jesteś zakochany w księżniczce, córce króla. Oczywiście nie masz żadnych szans na zdobycie ręki młodej piękności. W podobnej sytuacji jest także Czarnoksiężnik (czy istnieją Białoksiężniki?), który jawnie zabiega o jej względy. Jego namolne miłostki zostają jednak szybko odrzucone. Czarnoksiężnik nie może się pogodzić z faktem otrzymania 'kosza' i porywa księżniczkę. Od tej chwili każdy może ją uratować, tym samym zdobyć jej rękę i część królestwa, nawet Ty.

Tak przedstawia się samo tło gry, którą rozpoczynasz stojąc na pograniczu lasu i zamku. Do obu miejsc wstępu bronią odpowiednio rycerz (strażnik zamkowy) i Borys (strażnik lasu). Tak mniej więcej pośrodku tych dwóch obiektów siedzi sobie spokojnie babcia i moczy nóżki w misce. Co zrobić? Nie, nie pytaj się mnie. Sam znajdź rozwiązanie (solution do gry na pewno się ukaże, ale dopiero do pełnej wersji, teraz nie będę Ci psuł zabawy).



Po tym lekko przydługim wstępie przejdźmy może do rzeczy czysto technicznych. Gra powinna działać na każdej Amidze z 1 MB chipu (w przypadku pół na pół z fastem mogą być pewne problemy). Optymalna konfiguracja to A1200. Twardy dysk nie jest może aż tak bardzo potrzebny, ale mógłby się przydać. Jako ciekawostkę podam, że gra w zasadzie powstawała na nie rozszerzonej A1200 (o samym powstawaniu gry, ciekawostkach i problemach przeczytasz poniżej). Grafika jest wykonana w 64 kolorach, w trybie niskiej rozdzielczości. Mimo to nie widać brzydkich, ostrych konturów etc. Kolorystyka jest łagodna, postacie są dość duże i zgrabnie, płynnie animowane. Ogólnie grze towarzyszy spora liczba animacji, na przykład, podczas rozmowy z inną postacią ukazują się dwie głowy (nasza i danej postaci) z animacją ust podczas rozmowy. Panel gry ma bardzo duże przyciski i jest na nim tylko kilka podstawowych funkcji. Z obsługą nikt nie będzie miał problemów, wnioski nasuwają się już po kilku sekundach. Dla mnie osobiście trochę za dużo zielonego koloru, choć to oczywiście jest rzecz gustu. Całej grze towarzyszy przyjemna muzyczka, która nie jest może zbytnio urozmaicona, ale jednocześnie bardzo przyjemna dla ucha, robiąca idealne tło w grze i co najważniejsze nie przeszkadza. Plansze składają się z dwóch mniejszych plansz, tzn. plansza ma szerokość dwukrotnie większą od szerokości ekranu, więc jest podzielona na dwie 'podplansze'. W tym miejscu muszę powiedzieć, że lepiej wyglądałby płynny przesuw planszy (scroll). Były nawet takie projekty (miałem okazję widzieć wersję gry ze scrollem), ale o ile na mojej A1200 z Fast Ramem wszystko wyglądało O. K., to na A600 wyraźnie siadało i zwalniało – po prostu przy takiej ilości obiektów na ekranie, procesorek 68000 nie wyrabiał się. Także kosztem efektownego scrolla mamy możliwość gry na starych Amisiach bez niepożądanych efektów.



Może jeszcze słówko o muzyce. Oczywiście nie występują żadne efekty dźwiękowe (SOUND FX) typu: trzask miecza, stąpanie. Zamiast tego jest ciągle grający moduł (czy to jest lepsze rozwiązanie, to już sprawa, którą każdy sam osądzi).

Na ogólną ocenę gry (dotyczy to zarówno grafiki, pomysłowości, przyjemności grania) jest jeszcze za wcześnie, to w końcu tylko jedna plansza. Jeżeli jednak będzie utrzymany uzyskany już poziom, wszystko dodatkowo zostanie ulepszone, to nie będzie najgorzej – gierka będzie się prezentowała całkiem ciekawie. Bez wątpienia do światowego poziomu jest jeszcze bardzo daleko, ale gra na pewno kwalifikuje się do klas średnich polskiego oprogramowania. Chcesz się przekonać, zagraj w wersję demo.

W chwili czytania tych słów wersja demo gry jest dostępna na dysku shareware AMIGA COMPUTER STUDIO, prenumeratorzy mają ją już nawet w domach. Ja w tym artykule opierałem się na grze w wersji beta, czyli nie do końca przetestowanej (współpraca z wszelkimi konfigami Amigi etc.).

A teraz zapraszam do przeczytania pewnego nowum w COMPUTER STUDIO – wywiadu z głównymi twórcami gry. Niestety nie było możliwe przeprowadzenie rozmowy z twórcą muzyki i grafiki plansz, czyli **SIXTUSEM** i **STIGMATISEREM**. Musicie się zadowolić dwoma osobnikami, należącymi (podobnie jak autor tego tekstu) do grupy S.A.F.



Jeszcze tylko skróty, pod jakimi będzie dana osoba przypisana w wywiadzie i już przechodzimy do meritum, czyli samej rozmowy.

Programowanie, design, grafika (animacje, postacie): **DAN** (lub jak kto woli **LITTLE PRINCE**) — [›**DAN**]

Pomysłodawca, design, pomoc w programowaniu: **OGOTAY** — [›**OGY**]

Pytający: **FRANCKEY** — [›**FRA**] lub [›**PYT**]

›**PYT**: Zacznijmy może od takiego podstawowego pytania, czyli co Was skłoniło do tak desperackiego ruchu, jak chęć wydania własnej gry?

›**DAN**: Po pierwsze pisanie gry to zabawa i duża porcja nauki.

›**OGY**: W moim przypadku chciałem sprawdzić samego siebie, na samym początku nie śniły mi się żadne zyski, choć coraz bardziej w to się zagłębialiśmy, możliwość zarobienia pewnej gotówki była dość nęcąca.

PRACA W TOKU

›**PYT**: Czy moglibyście pokrótce opisać od czego zaczęliście, jakie ewolucje przeszła gra, ile powstało projektów, aby w końcu światło dzienne ujrzała ostateczna wersja (w tej chwili demo). A tak przy okazji, to od kiedy zaczeliście poważnie myśleć o grze?

›**DAN**: Wystartowaliśmy od animacji postaci. Początkowo był to mały skrzacik, którego próbowaliśmy poruszać po ekranie za pomocą myszki. Początkowy panel sterujący miał dość niechlujny wygląd i był mało przejrzysty. Nie zaczynaliśmy od żadnego designu. Po prostu siedzieliśmy przy komputerze i improwizowaliśmy.

›**OGY**: Może tylko dodam, że startowaliśmy na początku 1995 r., w kwietniu '95 powstała mini wersja demo, która w porównaniu z dzisiejszą wersją wyglądała bardzo blado.

›**FRA**: Jeżeli kogoś to interesuje, to podaję konfigurację Amig autorów:

DAN — A1200 (goła), jedynie dobry filtr i wygodne miejsce pracy

OGOTAY — A600 (także goła)

STIGMATISER – A500 k. 2.0, 3 MB RAM, 2x3.5"

SIXTUS — A600, 2 MB.

Do tego dochodzi tylko moja A1200 HD 6 MB pełniąca rolę królika doświadczalnego i przechowalnika niektórych danych. Jak widać, nie trzeba super konfigu, żeby tworzyć gry. Jeżeli jesteś załamanym posiadaczem A500 przeanalizuj tę sytuację! Nie wszyscy mają A4000!

›**PYT**: Na pewno każdy zdaje sobie z tego sprawę, że gra to mnóstwo problemów, które się pojawiają krok po kroku, i trzeba je kolejno rozwiązywać. Co sprawiło Wam najwięcej kłopotu?

›**DAN**: Przede wszystkim były poważne problemy ze scrolingiem plansz, spowodowane błędnym podejściem. Niestety nie udało się nam go umieścić w wersji demo – co z ostateczną wersją gry, to się jeszcze zobaczy. W każdym bądź razie na słabszych Amigach nie będzie on działał zbyt poprawnie. Ponieważ gra powstawała głównie na mojej A1200, były problemy z uruchomieniem jej na innych konfi-



gach. Na przykład na starszych Amigach początkowe wersje nie uruchamiały się w ogóle lub działały bardzo wolno, niepoprawnie.

›PYT: Ostatnio na scenie, jak i w świecie gier, panują tendencje wyraźnie anty-Amosowskie, wszystko co napisane w Amosie od razu pojmowane jest jako ułomne (lame, he,he) i drugiego obiegu. Co o tym sądzicie, w końcu gra opiera się w 100% o Amos. (100% ASSEMBLER FREE)



›**DAN**: Sądzę, że nie liczy się to, w czym jest wykonana gra, ale ważne jest tylko to, jak się ona prezentuje. Amos jest językiem o dużych możliwościach, jednocześnie dość prostym w nauczeniu się podstaw. I teraz, jeżeli jakiś początkowy amigowiec chce coś zrobić, to od razu rzuca się na Amos. Powstaje w ten sposób wiele 'kiszek', przez które Amos jest od razu utożsamiany z czymś gorszym. W rzeczywistości rzeczy napisanych poprawnie w Amosie jest bardzo mało.

›**PYT**: Pisanie gry zabiera bez wątpienia mnóstwo czasu. Jak godzicie obowiązki szkolne lub pracę, z obcowaniem z Amisią.

›**OGY**: Niezbyt mi to wychodzi, czasu zawsze brakuje, a żeby mieć spokój w domu muszę się uczyć o różnych żabkach i zajączkach, czyli o rzeczach, które nigdy mi się nie przyda-



dzą w życiu. Trochę ciężko znaleźć wolny dzień, żeby poświęcić go na pracę nad grą.

›**FRA**: DAN, masz w tym roku 'egzamin dojrzałości'. Ja się wyrabisz, w końcu na twoich barkach opiera się najwięcej pracy.

›**DAN**: Rzeczywiście, jak tu już Ogotay powiedział, jest trudno znaleźć chwilkę czasu. Czasami, choćby kosztem zarwania nocki, siedzimy przy Amigach.

›**FRA**: Czyli gdyby nie szkoła, gra powstałaby już dawno?

›Chórem: TAK!

›**FRA**: Nie należy zapomnieć, że oprócz tworzenia gry, cała czwórka ma też coś wspólnego z działalnością na scenie, inne wykorzystywanie Amigi (gazetka miejska, telewizja osiedlowa) też nie jest im obce, czyli na nadmiar wolnego czasu nikt nie narzeka.

›**PYT**: A teraz może takie pytanie trochę idiotyczne... Czy jeżeli jakiś 'śmieszny' wirusek skasowałby wam cały dorobek materiałów do gry, zaczęlibyście wszystko od nowa?

›**DAN**: TAK

›**OGY**: To co pozostało w głowie chyba nie uległoby zawiruszeniu, więc przychylam się do odpowiedzi Dana.

›**PYT**: Czy myślicie po ukończeniu „ZM" napisać jeszcze jedną grę?

›**DAN**: TAK! Może będzie „ZM2" lub też gra typu role-playing.

›**OGY**: Mamy kilku kumpli, którzy mają zarąbiste pomysły i nieźle rysują. Może nie są jakoś super znani na scenie, ale głowy mają na karku. Jeżeli by im pomóc w programowaniu i załatwić muzykę, to na pewno powstałaby niezła gra RPG (bo w takim gatunku zaczytowują i zagrywają się wyżej wymienieni).

›**FRA**: Czy nadal bazowalibyście na Amosie?

›**DAN**: W przypadku „ZM2" to raczej wszystko by się opierało na Amosie, najprawdopodobniej z małymi asemblerowskimi wstawkami. Powstała także niezła wersja Amosa_Turbo, którego komendy działają naprawdę szybko. W przypadku wspomnianej RPG już tak wesoło nie jest i należy pomyśleć o innym języku niż legendarny już Amos.

›**OGY**: Nie zapominajmy jednak o tym, że „ZM" nie jest jeszcze ukończony, a my już dość daleko wybiegamy w przyszłość.

›**PYT**: Tak, rzeczywiście, jeszcze ta gra nie jest w pełni skończona, a ja już myślę o kolejnej. No dobrze, ale kiedy ewentualna, ostateczna premiera pełnej wersji?

›**DAN**: Początek wakacji, ewentualnie środek.

›**PYT**: Ile dysków ma zajmować ostateczna wersja gry? Ile lokacji i nowych postaci przewidujecie? Co nowego, jakie udoskonalenia etc.?

›**DAN**: Ilość dysków nie jest określona i nie jest to chyba aż tak ważne, w każdym bądź razie nie będzie zbytecznej wachlowaniny. Lokacji ponad 20 (podwójnych) i mnóstwo nowych postaci, niekoniecznie ludzi. Trochę lepsza grafika, dokończenie intra, ulepszenie animacji. Należy pomyśleć także o wspomianym już tutaj, płynnym przesuwie plansz.

›**PYT**: To pytanie kieruję do DANA. Podziel się z Czytelnikami informacją, w jaki sposób tak długie intro do gry zmieściło się na 1/2 dysku? Przecież animacje zajmują mnóstwo miejsca!

›**DAN**: Tak, ale ja po prostu oparłem się na BOB-ach, znanych każdemu użytkownikowi Amosa. Jest to dość pracochłonne, ale warto. Do tego użyłem tradycyjnych pakerów etc., ale to już chyba nie jest takie ważne.

›**PYT**: Bez wątpienia rozpoczęliście prace nad grą z myślą o korzyściach finansowych. Do tego potrzebny jest wydawca. Czy macie takowego? A jak byście mogli wyjawić, to jakiego zysku się spodziewacie?

›**DAN**: Nie mamy wydawcy, więc mała informacja do nich: 'Czekamy na wasze oferty!' (w tej sprawie można dzwonić pod numer 0-63 730-994 i poprosić Damiana, ewentualnie 0-63 730-757 i poprosić Adama). Co do drugiej części pytania, to bez specjalnych konkretów, po prostu nie za dużo, nie za mało. To zależy w głównej mierze od hojności wydawcy.

›**FRA**: Na koniec pozostaje mi podziękować za miły wywiad i życzyć powodzenia. Należy wspomnieć, że wersja demo „Złotego medalionu" jest całkowicie bezpłatna i można ją rozprowadzać do woli (nawet to jest wskazane). Pod żadnym pozorem nie wolno dokonywać w niej zmian. Wszelkie uwagi chętnie przyjmą autorzy pod podanymi powyżej numerami telefonów.

Recenzję napisał i wywiad przeprowadził
FRANCKEY / S. A. F.

DESERT APACHE

SHAREWARE

Firma DARK UNICORN znana jest przede wszystkim ze swej znakomitej wersji gry „SCORCHED TANKS". Jednak firma rozwija się i powstają nowe produkcje. Tym razem uraczyła nas grą „DESERT APACHE", jak słusznie zauważył Rafał, szumnie zwaną FMV Game (Full Motion Video). Cała gra składa się po prostu z kilkunastu animacji (digitalizacje z filmu, o tytule bodajże „FIREBIRDS"). Naszym zadaniem jest niszczenie wrażych celów i to celne, gdyż niecelny strzał kosztuje nas życie P.O.W. (Prisoners Of War — jeńców wojennych). Przeszkadzają nam w tym helikoptery. Gra polega tylko na celnym ustawieniu celownika i oddaniu strzału, albo też na walce z wrogimi helikopterami (unik, wejście na ogon wroga i celny strzał).

Animacje mogą być wyświetlane na ćwiartce ekranu, albo na całym (piksele 2x2, ale wygląda to w miarę przyzwoicie). Animacje są w małej liczbie kolorów, ale to powoduje, że gra działa na każdej Amidze z twardzielem. Dźwięk w czasie gry stanowią digitalizacje, które doskonale pasują do gry i pozwalają nam się lepiej wczuć.

Chociaż grafika nie prezentuje się zbyt efektownie i gra jest niesłychanie prosta (co nie znaczy łatwa), to trzeba przyznać, że potrafi wciągnąć. Przyjemnie jest popykać sobie w taki „film interaktywny", choć nie jest to zabawa na długo.



„Desert APACHE" to jakby preludium gier, które mają dopiero nadejść, prawdziwych gier FMV na Amigę. Czekając na nie, warto przynajmniej zobaczyć „DESERT APACHE" i pomarzyć o prawdziwych filmach interaktywnych.

„DESERT APACHE" zajmuje 4 dyski, a po rozpakowaniu 6.6 MB. Działa na każdej Amidze, wyłącznie z dysku twardego. Gra ma status shareware, za pełną wersję trzeba zapłacić 20$.

Little Horror





TOMCAT

„TOMCAT" to kolejna gra DARK UNICORN z serii FMV. Właściwie wszystko co napisałem o „Desert Apache", odnosi się do „TOMCATA". „TOMCAT" powstał wcześniej od „APACHE", więc nie możemy podziwiać obrazu całoekranowego (piksele 2x2), tylko animację na ćwiartkę ekranu (autorzy zdobyli procedurę skalującą dopiero podczas produkcji „APACHE'A"). „TOMCAT" zajmuje prawie dwa razy więcej miejsca od „APACHE'A" (7 dysków, po rozpakowaniu około 11 MB na HD), i jest od niego bardziej urozmaicony (czytaj: więcej animacji do oglądania, nieco bardziej skomplikowana rozgrywka). W sumie nie ma się nad czym rozwodzić, lepiej pooglądajcie sobie screeny.



„TOMCAT" jest shareware. Każdy kto posiada zarejestrowaną wersję będzie otrzymywał kolejne upgrade'y (może z całoekranowym obrazem?) za darmo!

Z wypowiedzi członków DARK UNICORN w sieci wynika, że za „DESERT APACHE" i „TOMCAT" wpłynęło mnóstwo pieniędzy, co pozwoli na ciągły rozwój tych tytułów, a także powstanie nowych gier tego typu. Został nawet wydany kompakt DARK UNICORN, zawierający rozszerzone wersje dwóch omawianych gier oraz nowej gierki „OCEAN WARRIORS". Można grać bezpośrednio z płytki – bomba!

Little Horror (z niewielką pomocą łosia i RB)





GRY NA CD32

Ta płyta jest składanką trzech, wcześniej już wydanych przez Grandslam gier: „Bump'n'Burn", „Jetstrike" i „Nick Faldo's Golf". Wybór akurat tych tytułów nie jest przypadkowy — każda z nich otrzymała bowiem nagrodę Gamer Gold miesięcznika Amiga CD32 Gamer. Jest ona przyznawana tym programom, które w recenzji dostały ocenę co najmniej 90%. Są to zatem tytuły wyróżniające się i jedne z najlepszych na amigową konsolę.

• „Bump'n'Burn" to ciekawe wyścigi samochodowe, w których uczestniczą postacie zaczerpnięte z kreskówek, a motywem przewodnim jest pokonanie w sportowej, choć niekoniecznie uczciwej rywalizacji, Hrabiego Chaosu, triumfatora wszystkich poprzednich edycji tych zawodów. Można, a nawet wskazane jest wykorzystywanie różnorakich broni (zbieranych podczas jazdy), spychanie przeciwników z trasy, stawianie przed nimi zapór na drodze itp. Osiągi swojego pojazdu można poprawić, dokupując pomiędzy poszczególnymi wyścigami wiele różnych gadżetów w specjalnym sklepie. Grafika w grze jest całkiem przyzwoita, animacja podczas wyścigu jest bardzo płynna, a zabawie towarzyszy spora ilość muzyki prosto z kompaktu.



• „Jetstrike" to gra dosyć dobrze znana, jeszcze z Amigi 500, a ulepszona znacznie w wersji na CD32. Ogólnie jest to strzelanina z minimalną ilością elementów symulacji lotniczej, w której do ukończenia jest około 100 bardzo różnorodnych misji, a do dyspozycji gracza oddano kilkadziesiąt machin latających. W porównaniu z wersją dyskietkową na ECS, ten „Jetstrike" wzbogacony jest o znacznie lepszą grafikę (szczególnie tła prezentują się teraz wyraźnie lepiej), łatwiejsze, dzięki wykorzystaniu joypada, sterowanie oraz ponad pół godziny muzyki odtwarzanej z CD, w tym oprócz utworów instrumentalnych, także kilka piosenek. Jest to zręcznościówka właściwie dla każdego.

• „Nick Faldo's Golf" natomiast przeznaczony jest przede wszystkim dla miłośników golfa, których w Polsce jest może i wielu, ale tylko nielicznych stać na grę na prawdziwym, przeznaczonym do tego celu, polu i przynależność do klubu. Ta gra pozwoli, choć w części, na przeżycie emocji towarzyszących rzeczywistym zawodom. Najmocniejszym jej punktem jest znakomita oprawa graficzna i dźwiękowa, najlepsza chyba spośród wszystkich dostępnych na Amidze symulacji tej dyscypliny sportu. Prócz znakomitych dźwięków przyrody, w czasie rozgrywki gracz może posłuchać samego Nicka Faldo, komentującego na bieżąco jego poczynania. Sterowanie joypadem, w porównaniu z myszą, jest trochę mniej wygodne, szkoda, że nie ma możliwości wyboru, ale nie jest to element powodujący duży dyskomfort. Podsumowując można tylko powiedzieć, że bardzo dobrze się stało, iż te trzy gry znalazły się na jednym krążku i to za naprawdę niewygórowaną cenę. Oby więcej takich wydawnictw.

GRANDSLAM GAMER GOLD COLLECTION

TYTUŁ	GRANDSLAM GAMER GOLD COLLECTION
PRODUCENT	GRANDSLAM'95
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
KRĄŻKI	1
CENA	80,00 zł
OCENA	9/10

GLOBAL EFFECT

Program ten powstał na bazie ogromnej popularności w ostatnich latach tematów ekologicznych. Ochrona środowiska stała się jednym z pierwszoplanowych tematów poruszanych w mediach, a spektakularne akcje ekologów bywały relacjonowane z nie mniejszym zapałem niż konflikty zbrojne. Przyniosło to ze sobą prawdopodobnie wzrost świadomości faktu, że środowisko, w którym żyjemy, należy chronić — gra „Global Effect" stawia sobie za cel dostarczenie wiedzy, jak to robić w makroskali naszej planety. Głównym zadaniem postawionym przed graczem jest rozwinięcie cywilizacji wraz z jej wszystkimi zdobyczami technicznymi, z pełnym poszanowaniem dla świata przyrody. Nie jest to więc tylko, jak np. w „Sim City", budowanie osiedli, kompleksów przemysłowych dróg, lotnisk itp., ale przede wszystkim zapewnianie równowagi pomiędzy działalnością ludzką a środowiskiem. Dlatego też, np. po wyznaczeniu terenów pod bloki mieszkalne i dostarczeniu do nich prądu, zadbać trzeba o to czy w atmosferze jest odpowiednia ilość tlenu, czy nie za wiele znajduje się w niej dwutlenku węgla, czy dziura ozonowa nie uległa powiększeniu. Nie jest to zadanie łatwe — każdy krok trzeba dokładnie przemyśleć i prześledzić konsekwencje, jakie mogą z niego wyniknąć, gdyż efekty niektórych działań, szkodliwych dla świata fauny i flory, mogą ujawnić się dopiero po wielu latach. Gra umożliwia wybór jednego ze sposobów prowadzenia rozgrywki: kreowanie świata (czyste środowisko na starcie, brak określonego celu gry, poza rozbudową przemysłu bez niszczenia przyrody), ratowanie świata (doprowadzanie środowiska do normalnego stanu po różnych katastrofach, np. nuklearnej) oraz rządzenie światem (walka o czystą planetę z przeciwnikiem, któremu jej los jest całkowicie obojętny). W tym ostatnim przypadku bardzo ważna jest opcja prowadzenia konfliktów zbrojnych, bądź ich unikania dla dobra środowiska, poszerza ona znacznie zakres gry i uatrakcyjnia ją. Grafika stoi na niezłym poziomie, cały układ ekranu jest bardzo przejrzysty, a specjalne wykresy, ilustrujące stan poszczególnych elementów przyrody, bardzo pomagają w zorientowaniu się w aktualnej sytuacji. Rozgrywce towarzyszy muzyka z kompaktu. Sterowanie odbywać się może do wyboru: joypadem, albo myszką. Gra znajdzie zapewne wielu zwolenników wśród miłośników strategii i gier decyzyjnych oraz członków organizacji ratujących środowisko naturalne — „Świat jest w Waszych rękach, obejmijcie nad nim kontrolę!"





Kamil Barczyński

TYTUŁ	GLOBAL EFFECT
PRODUCENT	MILLENIUM'95
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
KRĄŻKI	1
CENA	55,00 zł
OCENA	9/10



SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96

Wielu miłośników tej gry na pewno bardzo ucieszyła się z informacji, że TIME WARNER zakupiło od SENSIBLE SOFTWARE licencję na „SENSIBLE WORLD OF SOCCER". Teraz powinni ucieszyć się jeszcze bardziej, gdyż grupa RENEGADE, na zamówienie TIME WARNER, przebudowała program, a co więcej wydała go już i można go nawet kupić w Polsce. Ta nowa wersja nosi nazwę „SWOS '95/'96" i jest naprawdę sporym krokiem naprzód w stosunku do pełnego bugów i błędów starego programu.

1. INSTALACJA

Spodziewać by się można, że skoro poprzedni program był nieinstalowalny, to nowi ludzie poprawią ten błąd. Niestety już po pierwszym włożeniu dyskietki wiedziałem, że tak nie będzie — stary dobry SSBOOT załatwia sprawę użytkowania z twardego dysku. Żeby było śmieszniej pierwszy dysk ma błąd na pierwszym sektorze, żeby zabezpieczyć go przed kopiowaniem przez piratów. Pomysł świetny, tylko że w ten sposób nie mogę też zrobić kopii bezpieczeństwa i jeżeli padnie mi pierwszy dysk (na drugim są same dane), to będę chyba musiał zgłosić się do dystrybutora. Naprawdę świetne rozwiązanie.

2. MECZ

Nigdy się wprawdzie nad tym nie zastanawiałem, ale wydawało mi się, że samo rozgrywanie meczu w produktach Sensible Software jest po prostu idealne. Ale okazało się, że nie — nowi twórcy wprowadzili kilka nowych rodzajów uderzeń, np. przy główkowaniu można lobować, uderzać na wprost lub po koźle. Na szczęście wszystkie nowinki są dokładnie opisane w instrukcji. Poza samą grą wprowadzono też, niezbyt wprawdzie znaczące, ale jednak zmiany w wystroju. Komputer może np. wyświetlać w rogu nazwisko zawodnika będącego przy piłce, kibice siedzący wokół boiska ruszają się, zawodnicy po zdobyciu bramki unoszą ręce itp. Znacznie poprawiono też warstwę dźwiękową dołączając nowe sample z trybun. Ogólnie rozgrywanie meczu zmieniło się nieznacznie, ale pozytywnie.

3. MENEDŻER

Ta część programu zmieniła się najbardziej i jest obecnie po prostu bardzo dobra (mogła by być jeszcze lepsza, ale nie przy użytkowaniu z dyskietek). Zespoły są aktualne (np. Brolin już nie gra w Parmie), a twórcy znudzeni oglądaniem ciągle tych samych nazwisk do każdego zespołu dołączyli zespół rezerw. Jest to o tyle dobre rozwiązanie, że nie trzeba już na siłę szukać zastępcy na liście transferowej, ale wystarczy obejrzeć listę zawodników w rezerwach. Poza tym przy nazwisku każdego zawodnika podawane są jego trzy najlepsze umiejętności



(chociaż oczywiście to, że dwóch zawodników ma na pierwszym miejscu szybkość nie oznacza, że są jednakowo szybcy, a jedynie że w ich umiejętnościach dominuje szybkość), co pozwala na naprawdę poważne wyszukiwanie sobie ludzi, a nie tylko strzelanie na oślep. Zresztą nawet dane zawodników, których dobrze znamy, nie muszą koniecznie odpowiadać naszemu wyobrażeniu (na Aminecie można znaleźć edytor drużyn do „SWOS" napisany przez rozgoryczonego Duńczyka, nie mogącego znieść całkowicie abstrakcyjnych umiejętności zawodników w Broendby). Widać to zresztą najlepiej po polskiej lidze, gdzie składy i drużyny są sprzed przynajmniej 1-2 sezonów, a dane





zawodników nie zawsze pokrywają się z rzeczywistością (no cóż, tak to już bywa w zaściankowych ligach). Nie można też narzekać na samo rozgrywanie spotkań (istnieje np. możliwość zagrania meczu z zespołem rezerw, a nawet zaznaczenia zawodnika, którego chcemy obserwować w czasie meczu (będzie nad nim migał biały romb). Nieco gorzej jest w przypadku pucharów europejskich – kiedyś nieźle się zdenerwowałem, gdy w starym „SWOS-ie" doprowadziłem EVV Eindhoven do pierwszej ligi, dostałem się do Pucharu UEFA i w pierwszej rundzie trafiłem na PSV Eindhoven (nie dość że klub z tego samego kraju, to w dodatku z tego samego miasta), ale gdy sięgnąłem po nową wersję, to po prostu oniemiałem. Gdy pierwszy raz z drużyną Hradec Kralove trafiłem w pierwszej rundzie na Sigmę Ołomuniec uznałem to za przypadek. W następnym sezonie trafiłem na Spartę Praga, w następnym na Slavię Praga. Żeby już mieć pewność przejrzałem resztę par i oto co zobaczyłem: Barcelona-Deportivo La Coruna, Bayer Leverkusen-SC Freiburg, FC Nantes-Bordeaux, Roda JC-Ajax, AC Parma-Napoli. Żeby było ciekawiej, do Ligi Mistrzów awansują zespoły z lig, z których raczej dostać by się nie mogły (np. Partizani Tirana, czy Jeunesse Esch), a nie ma żadnej drużyny z Holandii czy Rosji. Może niezbyt dotkliwą, ale jednak wadą, jest uruchamianie spotkań (PLAY MATCH) tylko poprzez FIRE, gdyż przy grze jako menedżer nie jest zbyt szczęśliwe. Przy transferach poprawiono wreszcie zmianę oferowanej sumy, co dość często źle działało w poprzednim programie.

4. PODSUMOWANIE

Ogólnie gra poprawiła się na lepsze w obydwu wyszczególnionych wyżej kategoriach. Bez zmian pozostała instalacja i użytkowanie z dysku twardego (czyli kompletne dno). Na szczęście na Aminecie można odnaleźć ślady bytności fanów „SWOS" — wspomniany już wyżej edytor, a w ostatnim czasie także poprawione wersje programu SSBOOT do poszczególnych wersji „Sensible'a" (tym razem polskiej produkcji).

Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	SENSIBLE WORLD OF SOCCER'95 / '96
PRODUCENT	TIME WARNER'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	GRA PIŁKARSKO-MENADŻERSKA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	85,00 zł
OCENA	10/10



POD LUPĄ

WHEELSPIN

Największą chorobą, trapiącą rynek gier komputerowych, jest brak świeżych, oryginalnych pomysłów. Wydaje się, jakby wszystkie rodzaje elektronicznej rozrywki wymyślono już w dobie późnego sprzętu ośmiobitowego i wczesnego szesnastobitowego. To, co powstało później, z niewielkimi wyjątkami eksploatuje tylko stare, wysłużone schematy. Cała inwencja sztabów ludzi zatrudnianych obecnie przy produkcji gier, w odróżnieniu od dawniej najczęściej spotykanych jednoosobowych teamów, skupia się prawie wyłącznie na wyposażaniu gotowych rozwiązań w coraz lepszą oprawę, która ma oszołomić potencjalnego klienta i sprawić, by w gruncie rzeczy to samo, tyle że w lepszym, bardziej kolorowym opakowaniu, wydało mu się zupełnie nową jakością. Proceder ten powoduje, że gra się cały czas w niemal te same gry, ale w różnych, pod względem solidności wykonania, wersjach.

Dobrym przykładem na poparcie tej tezy jest „WheelSpin", gra łudząco podobna do „Super Skidmarks", będącej przecież kontynuacją pomysłu „Skidmarks", która również nie grzeszyła oryginalnością. „Skidmarks 2" była jednak zrobiona z dużą dbałością o wszelkie szczegóły, gromadząc wszystko co najlepsze w swej klasie, dzięki czemu wnosiła rzeczywiście coś nowego, stając się wzorcem godnym naśladowania i punktem odniesienia dla kolejnych gier. Niestety, twórcy „WheelSpin", firma Floating Point, nie przejęli się zapewnieniem co najmniej takiej samej ilości opcji, co w produkcie Acid Software, który starali się naśladować. Skopiowane zostało tylko to, co zrealizować najłatwiej i co w tego rodzaju grach najniezbędniejsze, z pominięciem (ze stratą dla graczy) tych rzadziej spotykanych i decydujących w głównej mierze o powodzeniu „Super Skidmarks". Zamiast rozszerzenia pomysłów przejmowanych z wzorca, z którego korzystano, i stworzenia produktu na miarę „Skidmarks 3", światło dzienne ujrzała gra, mogąca co najwyżej uchodzić za uproszczony klon swego uznanego poprzednika, posiadający tę zaletę, że wyposażono go w nowe, ciekawe trasy. Szczegółowe porównanie obiektywnych parametrów obu programów zamieszczone jest w tabelce.





Na szczęście ludzie z Floating Point byli na tyle uczciwi, że postarali się swój całkowity brak nowatorstwa wynagrodzić jak najstaranniejszym opracowaniem graficznym i dźwiękowym. Grafika w całym programie jest na najwyższym poziomie, głównie dzięki wykorzystaniu do jej tworzenia programów do raytracingu. Prawie wszystko zostało pieczołowicie i z dużą dozą dobrego smaku wyrenderowane: trasy, po których się jeździ, samochody, którymi się jeździ, winieta gry, a nawet znaczniki wyboru opcji i rodzaju pojazdu są świetnie animowanymi obiektami 3D. Towarzyszy temu znakomita animacja biorących udział w wyścigach pojazdów oraz nieprzeciętnej jakości płynny przesuw tła. Pod względem graficznym „WheelSpin" jest, jak dotąd, bezkonkurencyjną grą samochodową, a biorąc pod uwagę wszystkie rodzaje gier, tylko „SuperStardust" (w sekwencjach asteroidalnych, bo tunele są na razie niedościgłe) oferuje ten sam stopień perfekcji. Sfera dźwiękowa nie wyróżnia się już aż tak bardzo, ale dobrze spełnia swoje zadanie.



Parametr – określany może niezbyt fortunnie, ale chyba dla wszystkich zrozumiale jako grywalność – stoi w „WheelSpin" na zadowalającym poziomie: zabawa nie jest ani zbyt trudna, ani zbyt łatwa, a możliwość regulacji stopnia trudności pomaga w zapewnieniu optymalnych warunków gry. Stary, wypróbowany pomysł ze sklepem, w którym można doopatrzyć swój bolid, sprawdza się też znakomicie. Sterowanie odbywa się bez niespodzianek, choć niektórzy będą musieli do niego przywyknąć — szczególnie do częstego wpadania w mniej lub bardziej kontrolowane poślizgi.

Podsumowując, trudno tej grze wystawić sprawiedliwą ocenę. Z jednej strony bezkrytycznie wykorzystując pomysły (niestety nie wszystkie) ze „Skidmarks 2", wyraźnie mu ustępuje (najbardziej dotkliwe są o wiele mniejsze maksymalne liczby graczy, pojazdów na torze, rodzajów samochodów i tras), nie wnosząc ze sobą zupełnie nic nowego. Z drugiej natomiast – genialne opracowanie graficzne i duża przyjemność z grania przemawiają zdecydowanie za „WheelSpin". Jest to więc doskonała propozycja dla wszystkich, którzy lubią wyścigi samochodowe, dobrą grafikę w grach (tu jest jej pod dostatkiem) i znudzili się już „Super Skidmarks".

Kamil Barczyński

Parametr/Opcja	WheelSpin	Super Skidmarks
max. liczba graczy	2	4 (8)
max. liczba pojazdów na trasie	4	8 (lub 4 z przyczepami campingowymi)
liczba tras	10	24 (możliwość zwiększenia ich liczby)
liczba różnych rodzajów pojazdów	3 (4 po ukończeniu 3. lig)	8 (do nieskończoności)
możliwość użycia różnych pojazdów w tym samym wyścigu	–	+ (dowolność konfiguracji)
ulepszanie pojazdu przez dokupienie części między wyścigami	+	—
gra przez kabel/modem	–/—	+/+
wybór koloru pojazdu	tylko przez wybór zawodnika	dowolny
wyścigi na wybranych trasach	— (tylko liga)	+
zakres regulacji liczby okrążeń	od 3 do 15	od 2 do 20
jazda na biegu wstecznym	+	+
klakson	—	+ (wymaga drugiego fire'a)
zapis stanu gry	+	—

TYTUŁ	WHEELSPIN
PRODUCENT	BLACK LEGEND'96
GATUNEK	WYŚCIGI
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
ZALECANE	HD
OCENA	8/10

Chyba każdy z nas, nałogowych ciupaczy, chociaż raz wyżywał swoje prymitywne instynkty przy grach zwanych swojsko mordobiciami. Nie oszukujmy się — produkcje tego typu miały, mają i chyba zawsze będą miały rzesze zwolenników, mimo tego (a może właśnie dlatego), że nie prezentują sobą żadnej innej wartości, oprócz rozrywkowej. Nawet niezłomny team Suicide & Jagd 52 przyznaje się do zboczeń w tym kierunku. Z tego powodu ustaliliśmy w gronie redakcyjnym, że właściwie dobrze by było zapoznać Czytelników tego cudownego :-) pisma z tematem: kogo bić, jak bić (określenia zastępcze: trepanować, zapoznawać się z tajnikami anatomii ciała ludzkiego i nie tylko) oraz jaki produkt wybrać, aby zaspokoić swoje wyszukane (???) żądze mordowania sympatycznych gości na ekranach naszych monitorów (jeśli ktoś został urażony amoralnością tego akapitu, niech słowa „sympatycznych gości" zamieni na „%&!() Polityków" — no i???... Tak wiem, teraz jest zdecydowanie lepiej!!! — Suicide). Z powodów objętościowych nie jesteśmy w stanie opisać wszystkich amigowych bijatyk, przedstawiamy tylko niektóre hity. Nie znajdziecie tu opisu „MORTAL KOMBAT 1+2" — tyle już o tej grze napisano, że nie ma sensu się powtarzać...

A więc, do dzieła. Posłuchajcie zdania Waszych kumpli po fachu, czyli fAnAtYcznYcH GiERcManóW. Na początek Dominik Tyburcy opowie nam o trzech nawalankach.



MORDOBICIA

BRUTAL PAWS OF FURY

„BRUTAL PAWS OF FURY" znaliśmy tylko z konsol, aż tu nagle... Jest konwersja tej gry na AMISIĘ! Gra jest zabawna, ma w sobie odrobinę humoru, (Disney przewróciłby się w grobie — Suicide) czystego mordobicia i coś takiego, co wciągnie niejednego gracza. Wykonana jest solidnie i ciekawie. Walka toczy się pomiędzy bohaterami kreskówek, z których każdy ma inny styl walki. Nie występuje w niej motyw krwi, tak więc mogą w nią grać nawet najmłodsi. Koneserom mordobić również ją polecam, wierzcie mi, nie wpływa to ujemnie na grę. Grywalność nadal jest ogromna!

Fabuła gry nie należy do skomplikowanych. DALI LLAMA (przypomina nieco mistrza Splintera z wojowniczych żółwi NINJA) co cztery lata szuka najlepszych wojowników. Szuka w nich nie tylko różnych sztuk walki, ale i tego czy posiadają oni „ducha walki". W ten sposób zbiera ich, zapraszając na turniej, w którym wyłaniany jest najlepszy. Nagrodą jest NIEBIAŃSKI PAS.





Płynna animacja i ładna grafika to zapewne atuty tej gry. Jednak muzyka jakby nie pasowała do całości. Techno to jednak nie to (zgadzam się i proponuję czystego hard core'a — Suicide)...

Ciosów uczymy się podczas gry. Z niektórych musimy zrezygnować, bo po prostu są zbyt trudne do wykonania. Jednak jak mówi powiedzenie „lata wprawy czynią mistrza" (oj, tak — Jagd) wszystko jest możliwe (oj tak x2 – Jagd). Widać więc, że grę należy polecić wszystkim, bez względu na wiek i płeć. Można by trochę ponarzekać na muzykę, ale od czego mamy FX (tu sprawa wygląda o wiele fajniej). Nawet wyżeracze krwi powinni poświęcić tej grze chwilkę, a może dwie...

Mały appendix od RB: ciosów specjalnych możemy użyć dopiero wtedy, gdy je otrzymamy. Nawet jeśli znamy cios i zaczynamy od początku, nie da się go wyprowadzić; jest nieaktywny. Inaczej gdy grasz z kimś, wtedy dysponujesz całym wachlarzem ciosów. Gra jest konwersją z Segi (dodano parę nowych rzeczy), która ma trzy przyciski w joypadzie. Każdy przycisk to inna siła uderzenia. Na Amidze rozwiązano ten problem, wprowadzając wskaźnik naładowania ciosu — im dłużej trzymamy fire, tym silniejszy będzie cios. I jeszcze jedno: IMHO muzyka jest dobrana doskonale!

SHADOW FIGHTER

Pewnego dnia Kioya Mishuma — samuraj — w wyniku podłych knowań demona Chromozona — strażnika Otchłani, Ciemności — staje się człowiekiem widmem i zostaje skazany na wieczną tułaczkę. Jedynym wyjściem, aby uwolnić się od tej tułaczki i zakończyć swe ciężkie życie, jest znalezienie kogoś, kto przewyższy go umiejętnościami walki. Kioya, zwany później Shadow Fighter, organizuje więc co roku turniej. Zjeżdżają się na niego sami najlepsi, a jednym z nich jesteś właśnie Ty...

Tak pokrótce wygląda fabuła tej gry. W grze występuje szesnaście postaci, ale grając przeciwko komputerowi można wcielić się w jedną z postaci umieszczonych w pierwszym rzędzie. Nie dotyczy to jednak gry we dwoje, tzn. na dwóch playerów. Z uczestników turnieju można wymienić takie osobowości, jak: Elektra, Sovia, Mark, Salvador (są to moi faworyci). Każdy z tych graczy ma swoje plusy i minusy, na pewno niejeden z nich imponuje swoimi możliwościami fizycznymi. Oczywiście występują tu ciosy specjalne i choć z ich uzyskaniem są pewne problemy, to robią one na człowieku wrażenie. Gra ta charakteryzuje się tym, że w treningu występuje... Pupazz. Jest to „stwór" w rodzaju worka treningowego, choć jego możliwości sięgają o wiele dalej. Może przypiec jakąś część ciała ogniem, porazić prądem itd.

Grafika może być porównywalna z grafiką „BODY BLOWSA". Tło ładnie animowane, wypełnione po brzegi. Płynna animacja, różnorodność sylwetek wojowników, a także muzyka, która utrzymana jest w odpowiednim nastroju, to zapewne plusy tej gry. Animacje czasami zwalniają tempo walki, ale dynamika plasuje się na dobrym poziomie. Dobrą rzeczą jest to, że mamy możliwość włączenia opcji takich jak: widok krwi i zamroczenia przeciwnika. Obie te opcje chyba są znane, tak że nie będę się na ich temat rozpisywał.

Moim skromnym zdaniem gra, choć będąca w cieniu takich gier jak „STREET FIGHTER" lub „Body Blows", jest wspaniałą propozycją. Grywalność jest „okropnie" wielka! Polecam ją wszystkim tygrysom, wyżeraczom krwi, a także ludziom pragnącym mocnych wrażeń. To naprawdę wciąga... i z kopa mu...na łopatki... (tu mamy przykład człowieka, który wie co mówi — Jagd 52)

ULTIMATE BODY BLOWS GALACTIC

Jest to już trzecia część tak dobrze znanej nam gry, w której wcielasz się w jednego z wielu dostępnych wojowników. W turnieju tym masz okazję stoczyć walkę o tytuł najlepszego wojownika wszechczasów. Pojedynki odbywają się w różnych galaktykach, tzn. nie tylko na Ziemi, ale także na nieznanych nam dotąd „miejscach". Grając albo wygrywasz i pniesz się w górę, albo spadasz na przysłowiowy pysk i zostajesz wyeliminowany. Niestety ciężkie jest życie wojownika...



Jak wspomniałem, jest to już trzecia część tej serii. Do wyboru mamy dwadzieścia dwie (pobożne życzenie albo przejęzyczenie: „tylko dwanaście – Suicide & Jagd 52) postacie, które znane są nam z poprzednich części. Różnią się od siebie przede wszystkim wyglądem, a zarazem różnorodnością wykonywania ciosów, co powinna mieć każda



gra, chcąca utrzymać się na światowym poziomie. Postacie te są dobrze animowane, robią na graczu duże wrażenie. Ogólnie grafika stoi na wysokim poziomie, choć gdyby nie pewne opóźnienia... Amimacja po prostu staje się czasami zbyt wolna. Natomiast muzyka bardzo dobrze odzwierciedla tempo, zaciętość gry. Każda lokacja dysponuje odrębnymi odgłosami, krzykami itp. Całość digitalizowana, ogólnie mówiąc na dobrym poziomie.

Do uzyskania ciosów „standardowych" naszych „pupili" nie jest wymagana duża umiejętność gracza. Wystarczy przytrzymać „fire" i skierować joya w odpowiednią stronę. Ciosy



specjalne uzyskuje się, trzymając po prostu „fire". Uzyskiwanie ciosów na każdym z graczy jest podobne. Przyszła więc kolej na podsumowanie tego produktu. Uważam, że jest to gra godna polecenia, która na pewno godnie zastąpiła swoje wcześniejsze części. Imponuje prostotą uzyskiwania ciosów, jak i dobrą grafiką. Na pewno jest pozycją wartą polecenia, wiec jeśli jej nie masz, to powinieneś się w nią zaopatrzyć, gdyż jest ona ciągle w czołówce najlepszych bijatyk...

Dwie następne gry przedstawi Wam Marcin Podlipski, czyli niepokonany PIRAT AS.

ELFMANIA

Ostatnio mając chwilkę wolnego czasu postanowiłem zliczyć wszystkie mordobicia (oczywiście te na Amigę i CD32), które powstały w latach 1993/95 (człowiek ma ikrę — Jagd 52). Po zliczeniu wyszło mi, że powstało ich 23 (słownie: dwadzieścia trzy!!!) — trochę tego jest nieprawdaż? Jedną z przedstawicielek tej wielkiej rodziny jest „Elfmania", wydana przez RENEGADE.

Są trzy sposoby gry

• W pierwszym przypadku możemy zmierzyć się z bratem, siostrą, wujkiem, babcią, czy kogo tam jeszcze licho przyniesie, w pojedynku oczywiście przeciwko sobie. Wtedy także możemy wybrać każdego jednego „agenta" spośród sześciu dostępnych.

• Drugi sposób, to nic innego jak walka z komputerowym przeciwnikiem. Jednak gdy wybierzemy ten wariant gry, to naszym bohaterem może być jeden śmiałek spośród trzech dostępnych (Tenko, Taiki lub Janika).

• Zaś trzeci sposób to wyłączamy komputer, idziemy spać i nie gramy w „ELFMANIĘ" (zalecany dla choleryków — Suicide).

Walka

Walka w „ELFMANII" w zasadzie nie różni się wcale od innych mordobić. To w zasadzie, a w praktyce wygląda to trochę inaczej. Komputerowy przeciwnik ma jakby zdolność zapamiętywania naszych ataków. Jeśli np. ciągle przeciwnika atakujesz uderzeniem z obrotu, to za kolejną próbą tego samego ataku tak od niego oberwiesz, że się nie pozbierasz. Każda postać walczy innym stylem. A dwóch „palantów" (Seven i Matiki), posiada broń — odpowiednio miecz oraz młot. Staraj się zbierać pieniążki, które wylecą z wroga.

„ELFMANIA" to kawał bardzo dobrej gierki, w którą gra się z przyjemnością. Grafika jest bardzo dobra, tła jeszcze lepsze, a animacje wręcz super. Muzyka jest OK, szczególnie fajnie mówią postacie występujące w grze. Programiści z Renegade udowodnili „ELFMANIĄ", iż gra mordobijka wcale nie musi posiadać brutalnych zagrań typu Fatality („MK"), łamania kości, karku („FRANKO") czy w końcu widoku krwi, aby osiągnęła sukces. Myślę, że należą się brawa programistom z RENEGADE.

SHAQ-FU

Ej, patrzcie tu, jakaś sala gimnastyczna, ooo tam ćwiczą karate, wejdę i popatrzę. Nieee, Shaq nie wchodź tam — jeszcze Cię pobiją. „Wielki" Shaq śmiejąc się wszedł do środka, gdzie zauważył pewnego staruszka. Podszedł do niego, chcąc zamienić z nim słówko, a ten, w bliżej nieokreślony sposób, wysłał go z tajną misją, której celem było odnalezienie chłopca o imieniu Nezu.

Swoje zadanie już poznałeś. Pora na bliższe przyjrzenie się programowi. Tak na marginesie, to dodać do tego mogę, że będziesz się musiał zmierzyć z 10 przeciwnikami.

Co oferuje?

Mimo to, iż teraz powstaje bardzo dużo nawalanek, które w zasadzie poza wyglądem postaci, tła, garniturem ciosów itp. nie różnią się niczym innym, to Shaq-Fu ma do zaoferowania coś odmiennego.

Pierwsze i najszybciej rzucające się w oczy, to możliwość gry na dwa sposoby: tradycyjnie – jeden przeciwko jednemu oraz turniej, gdzie poprzez ćwierćfinały i tym podobne eliminacje, dochodzisz do finału i pokonujesz drugiego finalistę (mam nadzieję). Miło także widzieć takie opcje, jak możliwość wyboru czasu, w którym ma się rozegrać walka, ustalenie poziomu trudności czy w końcu wybór sterowania.

Grać, czy nie?

Gra „SHAQ-FU", jak już wcześniej wspomniałem, jest trochę inna od tych wszystkich nawalanek – i dobrze.

Firma OCEAN (producent gry) zrezygnowała z takich bajerów, jak fatality czy babality i nie ujrzysz tutaj ani kropli krwi. Dodano natomiast pewien wskaźnik (można go zobaczyć podczas walki), oznaczony nazwą Fury — szał. Przedstawia on Ci w jakim stopniu jest wkurzona dana postać. Im wskaźnik „większy", tym postać zadaje silniejsze ciosy.





Grafika nie wyróżnia się niczym specjalnym, za to animacje są dość płynne, muzyka nie powinna szybko znużyć, jest miła dla ucha. Po prostu, jeśli masz dużo wolnego czasu, to polecam Ci „SHAQ-FU". Ot, kolejna prosta, łatwa nawalanka i nic poza tym.

And now Little Horror przedstawi nam pokrótce rys historyczny serii

STREET FIGHTER

„STREET FIGHTER 2" była pierwszą, naprawdę dobrą bijatyką na komputery domowe. Przynajmniej na Amigę, bo na PC wydano kilka wersji tej gry, jedna gorsza od drugiej. Niedawno postanowiono naprawić ten błąd i na PC ukazał się „SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO", będący poprawioną wersją starego „SF2". Gra zawierała świetną grafikę, animację, nowe postacie, nowe możliwości i zebrała entuzjastyczne recenzje.

Firma US GOLD postanowiła zarobić trochę na biednych amigowcach i wypuściła wersję tej gry, pod tytułem „SUPER STREET FIGHTER 2", która jednak była tak BEZNADZIEJNA, że gdy ją zobaczyłem, to zapłakałem rzewnymi łzami. Gra była tak kiepska i to pod każdym



względem, że szkoda nawet się o niej rozpisywać. Niech spoczywa w pokoju.

Sprawą zajęła się z kolei firma GAMETEK i wypuściła pod koniec roku swoją wersję pt. „SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO", która miała być odbiciem wersji pecetowej. No i rzeczywiście gra na pierwszy rzut oka wygląda bardzo dobrze: ładna grafika (jednak 256 kolorów nie mogłem się dopatrzyć), duże postacie, porządne wykonanie (bajerki, liczne sample), ale niestety... Gra ma dwie wady: beznadziejną animację i grywalność. Do tego dochodzi jeszcze sterowanie. Na jednoprzyciskowym joyu grać się nie da w ogóle, a jeśli chodzi o klawisze, to mamy trzy przyciski fire, każdy z nich to inny cios ręką. Ciosy nogą są dostępne na tych samych klawiszach wraz z kombinacją przycisku Amiga. Zaiste, ktoś wpadł na genialny pomysł... Wymienione wady rozkładają grę całkowicie. Podsumowując, najbardziej godną polecenia grą z tej serii jest stareńki „STREET FIGHTER 2".

Mały appendix od RB w sprawie „SUPER STREET FIGHTERA 2 TURBO": gra ma bardzo ładną grafikę, niestety (chyba ze względu na ilość pamięci CHIP w A1200 i CD32) z animacji

powycinane są klatki, co rzeczywiście psuje efekt. Nie spisywałbym jednak tej gierki od razu na straty. Można pograć... Zainteresowanym podaję klawiszologię. Gra w wersji pecetowej wymaga specjalnego joysticka z sześcioma przyciskami fire — trzy ciosy pięścią (punch) i trzy kopniaki (kick). Moim zdaniem bardzo dobrze, że w wersji amigowej zachowano ten układ. Punche ukryte są pod klawiszami [Q], [A], [Z] dla gracza pierwszego i [P], [;], [/] dla gracza drugiego. Kopiemy tymi samymi klawiszami, tylko z wciśniętym klawiszem [AMIGA] (lewym dla gracza pierwszego, prawym dla drugiego). Kierunki wybieramy joyami w odpowiednich portach. Następna wiadomość ucieszy posiadaczy CD32 — gra obsługuje joypad do tej konsoli i to jak! Wykorzystane są wszystkie jego przyciski, cztery kolorowe i dwa boczne. Wtedy gra staje się czystą przyjemnością.

Na koniec może coś z rodzimego podwórka: Rafał skrobnął co nieco o gierce

TAEKWONDO MASTER

Polskich bijatyk na Amigę powstało na przestrzeni dziejów zaledwie kilka – z prostego powodu: zrobić bijatykę jest trudniej niż np. grę logiczną czy bazę danych (w Amosie ofcoz). Większość z nich miała jednak nieco inny charakter niż opisywane wyżej gierki (tj. nie staczało się pojedynków, tylko brnęło do przodu, pokonując po drodze zastępy Złych Facetów — vide „FRANCO", „DOMAN", „PRAWO KRWI", „TRON", „METAL KOMBAT"). Z tych „właściwych" bijatyk jedynie „TAEKWONDO MASTER" może konkurować z zachodnią konkurencją.

Uczestniczymy w ulicznym turnieju TaeKwonDo (kto się nie domyślił?). Możemy wybrać jednego z sześciu wojowników, różniących się wachlarzem ciosów. Stoczymy walkę z pięcioma przeciwnikami, następnie z samym sobą i zwycięstwo mamy w kieszeni. Wbrew pozorom nie jest to proste, dlatego mamy trzy kredyty. Jeśli ktoś chce, może zagrać z kolegą, a jeśli zwali się większa ilość wygłodniałych giercmanów, można urządzić turniej (od 3 do 6 osób).

Miłośników splatter muszę zawieść: w tej grze nie ma wyrywania części ciała ani kałuż krwi. Jest za to jeden z bardziej „uduchowionych" stylów walki, czyli TaeKwonDo. W produkcji gry wzięli udział autentyczni bonzowie tego stylu. Ich wyczyny zostały zdigitalizowane i upchnięte na dwie dyskietki.

Grafika jest świetna (AGA rulez!), digitalizacje postaci nieco „zamglone", ale animacja płynna. Należy dodać, że gra, nie ustępując zachodnim bijatykom, jest od nich dwa-trzy razy tańsza!

W instrukcji czytamy, że gra ruszy na gołej A1200. Autorzy chyba zbyt mocno wzięli to sobie do serca, bowiem na Amigach z kartami turbo gra nie rusza.

Jeszcze jedno: gra nie da się zainstalować na dysku twardym, ponieważ jest dostarczana na niedosowych dyskach. Za to obniżam ocenę o jeden.

Uff... Nawet czytanie o takich rzeczach może przyprawić o ekstazę. Najlepszym sposobem na rozpalone emocje będzie natychmiastowe złapanie za joya i rozprawienie się z jakimś gościem. Jeśli jednak nadal nie jesteście zdecydowani, proponujemy zapoznanie się ze zdaniem Niemoralnego Dwuosobowego Zespołu Najemników — Jagda 52 i Suicida. Oceny w skali od 1 do 10.

Tak... to by było na tyle, jeśli chodzi o babcine porady. Mamy nadzieję, że artykuł, choć w małej części, „odmętnił" Wasze wyobrażenie na temat opisywanych gierek. Na zakończenie można z wisielczym poczuciem humoru powiedzieć „Praca czyni wolnym", więc do pracy panie i panowie, za joya złap i baw się dobrze.

Teksty nadesłali: **Dominik Tyburcy**, **Marcin „PIRAT AS" Podlipski**, **Little Horror**.

Całość opracowali: Zawodowi Amoralni Mordercy — **Suicide & Jagd 52** (z niewielką pomocą **Iosia** i **Rafała Belke**).



PODSUMOWANIE

„BRUTAL PAWS OF FURY" — grafika 7, muzyka 5, na animację postaci nie można właściwie zbytnio narzekać — „BPOF" prezentuje w tej kwestii typowy „środnioeuropejski poziom artystyczny". Największym atrybutem gry jest niespotykany dotychczas system nauki dodatkowych ciosów, które poznajemy wraz z zaawansowaniem gry (czytaj rozwalaniem większych ilości kreskówkowych gogusiów). Bonus za ciekawy pomysł — dotąd nikomu nie przyszła do głowy eksterminacja bohaterów z kreskówek. Doszły nas również słuchy, że istnieje specjalna wersja gry na kości AGA, w której zapewne do naszej oceny grafiki trzeba będzie dodać co najmniej 1 punkt.

SHADOW FIGHTER — grafika 5, muzyka 6 — gra nad wyraz przeciętna. Autorzy produktu poszli podczas jego tworzenia udeptanymi ścieżkami, w wyniku czego „Shadow Fighter" niczym nie zachwyca, ale i niczym nie razi. Ciekawym pomysłem jest na pewno wprowadzenie do walki... worka treningowego, o czym napisał dokładniej Dominik Tyburcy.

ELFMANIA — grafika 9 (!), muzyka 7. Dlaczego postawiliśmy wykrzyknik przy ocenie grafiki — otóż gra została wydana na kości ECS i naszym zdaniem jest jedną z najlepiej wykonanych gier na maszynki z tymi układami graficznymi. Animacja postaci jest na średnim poziomie. Muzyka bardzo fajna i pasująca do klimatu, w jakim toczy się bijatyka. Ogólnie „Elfmanię" można szczególnie polecić wszystkim ECS-owcom żądnym krwi skandynawskich ludków.

SHAQU FU — grafika 6, muzyka 6. Ciekawy pomysł umieszczenia otoczki gry w klimatach koszykarskich („sport to zdrowie"???). W grze można dostrzec płynną animację postaci, co jest właściwie jednym z ważniejszych elementów stanowiących o wysokim poziomie każdej rozwalanki. Ogólnie gierka bardzo miła i warta spędzenia z nią kilku miłych chwil (cóż za piękne sformułowanie).

STREET FIGHTERY — nie chcielibyśmy, aby wyglądało to na kolesiostwo, ale w pełni zgadzamy się z ocenami Little Horrora. Jeśli ktoś chce grafiki, na widok której miękną kolana, powinien kupić „SUPER SF2 TURBO" (AGA) niestety — za cenę popapranego sterowania. Dla ECS-owców zalecamy „STREET FIGHTERA 2" — „SUPER SF2" to naprawdę lekko powiedziawszy, gierka mało udana.

TYTUŁ	ULTIMATE BODY BLOWS GALACTIC
PRODUCENT	TEAM 17'94
DYSTRYBUTORZY	MARKSOFT (AGA) tel. (0-22) 663-93-90 EXE (CD32) tel. (0-71) 55-83-82
DYSKI	3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/AGA/CD32
CENA	AGA: 65,50 zł CD32: 79,90 zł
OCENA	7/10

TYTUŁ	BRUTAL PAWS OF FURY
PRODUCENT	GAMETEK
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/CD32
CENA	CD32: 99,00 zł
OCENA	8/10

TYTUŁ	SHAQ-FU
PRODUCENT	OCEAN'95
DYSTRYBUTOR	MIRAGE tel. (0-22) 671-7777
DYSKI	6
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	60,00 zł
OCENA	7/10

TYTUŁ	ELFMANIA
PRODUCENT	RENEGADE'94
DYSKI	3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
OCENA	9/10

TYTUŁ	SUPER SF 2 TURBO
PRODUCENT	GAMETEK'95
DYSKI	11
WYMAGANIA	AGA+HD/CD32
OCENA	7/10

TYTUŁ	SHADOW FIGHTER
PRODUCENT	GREMLIN INTERACTIVE'95
DYSTRYBUTORZY	EXE (CD32) tel. (0-71) 55-83-82 MIRAGE (ECS) tel. (0-22) 671-7777
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/CD32
CENA	CD32: 125,00 zł ECS: Tel.
OCENA	7/10

TYTUŁ	TAEKWONDO MASTER
PRODUCENT	BEERBOYS SOFT/MIRAGE'95
DYSTRYBUTOR	MIRAGE tel. (0-22) 671-7777
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	AGA
CENA	28,00 zł
OCENA	8/10

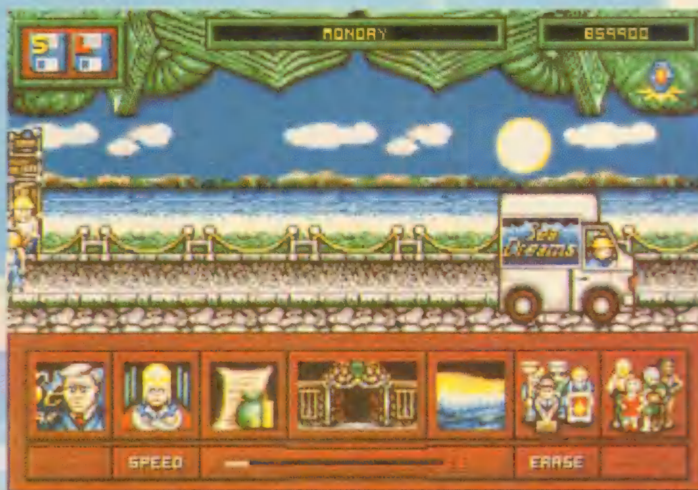


Theme Park dla ubogich

HILL SEA LIDO



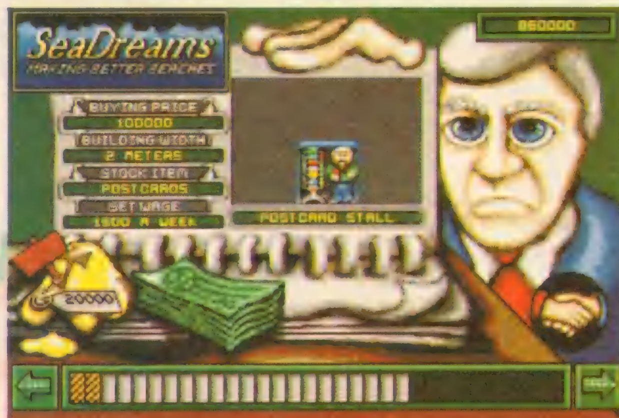
Firma Vulcan Software przebojem wkroczyła na rynek gier amigowych swym cyklem „Valhalla". Zaimponowała wszystkim niekonwencjonalnym podejściem do tematu, ciekawym pomysłem i twórczym wykorzystaniem możliwości oferowanych przez AMOS. „Hill Sea Lido" to kolejny produkt Vulcana, będący tym razem próbą stworzenia gry z gatunku „business simulation". Gra zajmuje zaledwie dwie dyskietki i bez kłopotu daje się zainstalować na twardym dysku — szkoda tylko, że autorzy pozostawili tę sprawę inwencji użytkownika i nie dołączyli firmowego instalera.



W grze przystępujemy do próby zdobycia majątku przez rozbudowę ośrodka wczasowego. Na początku mamy milion w nie zidentyfikowanej jednostce walutowej i kawałek nadmorskiej plaży wraz z przyległym fragmentem promenady nadbrzeżnej. Pieniądze w grze możemy zarabiać w sumie na cztery sposoby: przez wypożyczanie sprzętu plażowego, przez zarabianie na handlu na promenadzie i przez sprzedaż biletów na imprezy rozrywkowe. A czwarty sposób? Raz w tygodniu możemy otrzymać po 100 tysięcy nagrody za najlepiej urządzoną plażę, najlepiej urządzoną promenadę, największą liczbę widzów na imprezie i za rozmiary ośrodka. W sumie, co tydzień może nam skapnąć ekstra 400 tysięcy — nieźle, co? Oczywiście, zanim zaczniemy zarabiać pieniądze, trzeba ponieść pewne wydatki — zakupić stanowiska ze sprzętem do wypożyczania, kioski handlowe na promenadę i towary do tych kiosków. Dopiero wtedy pojawią się klienci i od razu będą niezadowoleni. Okaże się, że trzeba im jeszcze na plaży zapewnić kabiny do przebierania, leżaki i bezpłatne rozrywki, a na promenadzie ławeczki, latarnie, ozdobne krzaczki, dodatkowe rozrywki i tym podobne duperele. To wszystko oczywiście kosztuje. Co więcej, obsługa wypożyczalni pobiera stałą tygodniową pensję i w dodatku prowizję od obrotu — jeśli prowizję ustalimy na zbyt niskim poziome, to pracować będą byle jak. Klienci to też kłopot, jak już im wszystko zapewnimy, to zaczynają wybrzydzać, że im brudno, nudno, tyłka nie ma na czym posadzić, albo przydałby się ratownik, żeby zaopiekować się bachorami. Wynajmujemy więc sprzątaczy i ratownika (znowu koszty), a wtedy okazuje się, że pieniądze same nie trafią na nasze konto — trzeba wynająć facetów, którzy zaniosą je do banku. Po promenadzie kręcą się jednak różne męty, które przeszkadzają klientom i w dodatku potrafią zabrać inkasentowi cały utarg — musimy więc wynająć ochroniarzy. A w tzw. międzyczasie okazuje się, że wypożyczany sprzęt się zużywa, a kioski zarastają brudem — trzeba więc wynająć odpowiednich fachowców do konserwacji i czyszczenia, bo inaczej inspektor ichniego Sanepidu zamknie nam interes. Organizacja imprezy rozrywkowej też nie jest bezbolesna — artystom trzeba zapłacić z góry, a widzów zapewnią nam jedynie wynajęci naganiacze, którzy snują się po plaży i promenadzie z planszami reklamowymi. Ale za to, po wyłożeniu zaledwie 2 mln, będziemy mogli obejrzeć sobie na żywo koncert Michaela Jacksona!







Tyle o samym pomyśle gry, który w sumie jest niezły i zawiera kilka interesujących rozwiązań (jak choćby inkasenci utargów czy panienka z hurtowni, która potrafi bez podania przyczyn odmówić dostawy jakiegoś towaru). Autorzy gry pełnymi garściami czerpali z pomysłu „Theme Park" (stąd podtytuł tej recenzji), ale wprowadzili również wiele oryginalnych rozwiązań. Niestety, gra aż roi się od niekonsekwencji. Dopóki nasz ośrodek jest malutki, to nie ma większego problemu – odpowiednie ustawienie poziomu cen zapewnia nam stały dochód. Ale z niewiadomych powodów zwiększenie rozmiarów ośrodka powoduje komplikacje — drastycznie spada rentowność wypożyczalni (bo okazuje się, że sprzęt jest wypożyczany na jednokrotne przepłynięcie całej długości ośrodka), budowa nowych kiosków trwa wieki (bo samochód z ekipą też jedzie dłużej), a w dodatku inkasent nie zdąży oblecieć wszystkich stanowisk w ciągu jednego dnia. Te wszystkie problemy to jednak nic, w porównaniu z głównym kiksem programu — jeśli uda się nam zwerbować więcej niż 999 widzów na imprezę, to program zawiesza się!

Grafika i animacja nie są rewelacyjne, ale od biedy można je przyjąć. Dźwięk w programie również jest cieniutki — kilka okrzyków niezadowolenia i podkład muzyczny. Interfejs użytkownika nie należy do najwygodniejszych — a przy bardziej rozbudowanym ośrodku wyraźnie jest widoczna zwłoka przy reagowaniu na kliknięcie myszą.

W sumie więc program budzi bardzo mieszane uczucia. Sam pomysł jest bardzo dobry i niekonwencjonalny, natomiast jego realizacja stoi na dużo niższym poziomie.

Leszek Krowicki

TYTUŁ	HILL SEA LIDO
PRODUCENT	VULCAN SOFTWARE LTD.'95
DYSTRYBUTOR	VULCAN
GATUNEK	BIZNES SYMULATOR
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	2 MB RAM
OCENA	6/10



SKAUT KWATERMASTER



Na naszym rynku ostatnio mnożą się polskie gry przygodowe, którym niestety daleko do zachodnich produkcji, wiele z nich jest zrobionych na „odwal się", a ukończenie ich graniczy z cudem („Skarb Templariuszy"). Jest jednak pozycja, warta kupienia dla fanów przygodówek i nie tylko. Jest to produkt wzorowany na znanym hicie firmy LucasArts „Day of the Tentacle", który mimo podobieństw, wnosi wiele nowego. Naszym bohaterem jest pewien harcerz, który będąc na wakacjach musi się uporać z wieloma zagadkami i ostatecznie uwolnić swoją dziewczynę. Oprawa graficzna, jak już wspomniałem, jest wzorowana, więc łatwo rozpoznać te śmieszne, powyginane przedmioty, widziane w dziwnych rzutach izometrycznych, dużo soczystych kolorów i rośliny nie z tej planety. Muzyce nie można nic zarzucić — jest fajna, nie nużąca i zmienia się wraz ze zmianą otoczenia. Ogólnie zagadki nie są skomplikowane, choć przy kilku z nich trzeba mieć trochę szczęścia i robić rzeczy z pozoru nielogiczne.



Tyle tytułem wstępu; gra jest fajna i oprócz „Teenagenta" jest najlepszą polską przygodówką na Amigi. Dla tych, co utknęli lub chcą przejść grę przy jednym posiedzeniu (strata pieniędzy), publikuję pełne rozwiązanie:



Jesteś przy budynku PGR-u, otwórz bagażnik auta i weź stamtąd śrubokręt, potem idź do obozu harcerskiego, zabierając po drodze siekierę, lupę, talię kart. W obozie użyj siekiery, weź patelnię i linę, wróć do PGR-u. W mieście zabierz śrubokręt krzyżowy i użyj go na tabliczce HIGH VOLTAGE, potem zdobądź tabliczkę za pomocą zwykłego śrubokrętu. Idź do sklepu, gdzie zabierz: ser, czerwoną farbę i niebieską butelkę; zamień talię kart w kartę pływacką w maszynie do liczenia pieniędzy (?!).

Idź do zamku, weź koło ratunkowe, rapier i magiczną księgę. Wracając, w ogrodzie zabierz pelerynę i łopatę, potem w grobowcu użyj księgi magicznej i walnij ducha patelnią. Podnieś szczękę, a potem kilka razy otwieraj i zamykaj klapkę w ścianie, aż do uzyskania śrubki. Następnie zamknij bramę cmentarza i użyj na niej szczęki, uzyskując w ten sposób metalowy pręt. Wracając, w gospodarstwie napełnij butelkę wodą, a potem w domu sołtysa przedestyluj ją. Udaj się do pijaczków w barze i daj im butelkę, uzyskując w zamian pióropusz. Idź do jednostki, gdzie od razu użyj czerwonej farby, a potem do magazynu broni, z którego zabierz: radiostację, karabin i odpady radioaktywne.

Udaj się obok, do czołgu, gdzie użyj złamanego śrubokręta, a potem w następnej planszy otwórz latrynę rapierem i zabierz nuty. Będąc w okolicy namiociku, zabierz palnik i pogadaj z obozowiczem. Wróć do latryny, zamknij się w niej i użyj radiostacji, a potem sznurka, uzyskując but, którym kopiesz automat z polococtą. W lesie zbierasz jagody, gadasz z drzewem oraz przez płachtę łapiesz gniazdo os. Wróć do tartaku, gdzie z karabinu zrób flet, a potem udaj się do rybaka, dając mu kartę pływacką. Gdy wpadnie do wody, rzuć koło ratunkowe, za co dostaniesz wiadro i będziesz mógł wziąć wędkę. Przed bramą kościoła połącz serek z odpadami, a następnie idź do lasu, gdzie najpierw zagraj na flecie, a potem daj myszy serek radioaktywny.





W jednostce użyj wędki, zabierz też maskę gazową i hełm, a następnie udaj się do sołtysa, na którym użyj gniazda os i hełmu, a potem przywal mu łopatą. Idź do bramy obozu, skąd łopatką wykop robaka, którego daj krecikowi. Po zebraniu kreta, pędź pod grobowiec, gdzie połącz kreta z kubełkiem. Wróć do czołgu i przejdź koło latryny; tam wypij polococtę i wsadź styl od łopaty do lufy. W międzyczasie obejrzyj obie tablice zapisane alfabetem Morse'a (jedna w zamku, a druga w kościele) i udaj się do magazynu broni. Tam weź kartkę papieru, a potem plakat z PGR-u — w ten sposób uzyskasz młotek origami. Użyj go przed bramą zamku i zabierz oliwiarkę, którą zsuń skrzynię w PGR-ze i zabierz butelkę po śmietanie.

Wróć pod namiot, gdzie daj jagody turyście i zabierz otrzymany kociołek z eliksirem. Ten z kolei użyj przy śmietniku, po uprzednim otwarciu go. Z pokoju maniaka zabierz żarówkę (...), z którą udaj się do tartaku; wkręć ją w szopie i zabierz tokarkę. Udaj się pod czołg i tam wrzuć tokarkę do dziury w ekranie, a potem poczekaj na konika szachowego. Pójdź pod sklep i połącz konika z butelką po śmietanie. Pędź na przystań, aby za pomocą maski gazowej nastraszyć okularnicę i zabrać pieniądze.



Za nie kup butelkę po piwie u barmana (bar), którą napełnij wodą święconą w kościele i przedestyluj w domu sołtysa. Idź ponownie do pijaczków i daj im butelkę, za którą otrzymasz łuk. Możesz teraz już iść do rozrywkowego drzewa i użyć w kolejności: tabliczkę HIGH VOLTAGE i pióropusz. Zabierz kawałek drewna i użyj go z łukiem przy namiociku, otrzymując żar. Idź do czołgu, gdzie użyj w kolejności: pręta, śrubokrętu, żaru... — uwolniłeś lubą = koniec gry.

Jak widać, gra do trudnych nie należy; stan gry nagrywamy na pierwszym dysku po naciśnięciu na opcję „menu", ponadto opcja „kartka" służy do szybkiego przemieszczania się między lokacjami. Miłego grania, życzy:

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	SKAUT KWATERMASTER
PRODUCENT	L.K.AVALON'95
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71, w 274
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	HD, FAST
CENA	36 zł
OCENA	9/10

WORMS TIPS



ROBAKI, WIĘCEJ ROBAKÓW...

Witam wszystkich robalomaniaków! Od razu przystępuję do konkretów. Twórca „WORMS" – Andy Davidson – zdradził, że w amigowej wersji tej gry ukrył mnóstwo nie opisanych w instrukcji opcji i tipów. Niektóre z nich odkryłem sam i opisałem w zeszłym numerze, teraz dla wszystkich robalomaniaków inne sztuczki zdradzone przez Andy'ego:

• Potrzebujesz więcej owiec? Jesteś zdesperowany po wyłapaniu wszystkich skrzynek z bronią tylko po to, by zdobyć 9 teleportów i 7 cluster bombs? Oto rada: Na ekranie tytułowym wpisz TOTAL WORMAGE (ze spacją). Jeśli grasz joypadem wciśnij klawisze: ZIELONY, GÓRA, PAUSE, PAUSE, ŻÓŁTY.

Ekran zmieni kolor, a Ty będziesz miał trzy owce, jedną bananową bombkę i minigun od razu na początku rozgrywki. Jeśli chcesz zmienić ilość tych broni (np. mieć nieograniczoną liczbę owiec), wystarczy ustawić odpowiednią opcję w WEAPON OPTIONS.

Dla wszystkich, którzy nie mogą znieść widoku owcy uwięzionej w małej drewnianej skrzyni mała niespodzianka: po wklepaniu powyższego hasła strzał w jakąkolwiek skrzynię uwolni z niej owcę. Zabicie wroga uwolnioną owcą to bardzo przyjemny sposób na wygraną.

• Wzorem „MORTAL KOMBAT" mamy w „WORMS" cios specjalny! Jest to LEGENDARNE SZTURCHNIĘCIE, które nie zabiera wrogowi energii – może być tylko przydatne do zepchnięcia gamonia do wody. Stań blisko przeciwnika i szybko wykonaj ruchy (dla robaka zwróconego twarzą w prawo): lewo, lewo, prawo, prawo.

• Do poziomów wgrywanych z dysku można dodać kilka specyfikacji. Jeśli na przykład masz planszę pod tytułem CSWS.WRM, zmień jej nazwę na CSWS.abcd.WRM, gdzie a, b, c i d to podane niżej parametry. Mimo zmiany nazwy plansze ładujesz wpisując tylko tytuł, w naszym przypadku CSWS.

a — grawitacja możesz tu wstawić liczbę od 1 do 5. 1 oznacza bardzo małą grawitację, 5 bardzo dużą. Na planszach generowanych losowo panuje grawitacja 3, poziomy MARS i ALIEN mają grawitację 2.

b — poziom tarcia. 1 – bardzo ślisko, 5 – nie ma mowy o poślizgach. Zwykle krainy losowe mają tarcie 3, ARCTIC i ALIEN mają po 2.

c — kolor nieba. Liczba z zakresu 1-9.

d — kolor wody. Tak jak wyżej zakres 1-9. Ustawiając odpowiednie kombinacje ostatnich dwóch parametrów można otrzymać ciekawe efekty.

Jeśli chcesz ujrzeć swoje własne hasło po wgraniu Twojej planszy, wpisz jego treść do komentarza swojego obrazka. Jak to zrobić? Najprościej komendą COMMENT z „OPUSA" lub „FILEMASTERA". Jeśli obrazek posiada ikonę, możesz po jej zaznaczeniu wybrać INFORMATION z menu i w polu COMMENT wpisać komentarz.

• Gdy rzucasz granatem klawiszami [1-5] możesz ustalić czas detonacji granatu (1-5 sekund), natomiast klawiszami [+] i [–] ustawisz czy granat ma się zachowywać jak granat (low bounce), czy jak gumowa piłka (high bounce). To samo się tyczy cluster bomb.

• Istnieje drugi komplet klawiszy dla drugiego gracza, co zwiększa komfort potyczki. [Z], [C], [D] i [X] to odpowiednio lewo, prawo góra i dół. [CTRL] to skok.



Poza tym [TAB] centruje obraz na aktualnie aktywnym robaku, a tylda („" nad tabulatorem) pozwala wyłączyć wszystkie imiona lub imiona wrogów. To się przydaje, gdy nie jesteśmy pewni czy w tej grupce, którą mamy właśnie rozniešć nie ma czasem naszych robali.

Można także użyć dwóch myszek do sterowania. Właśnie do tego służy opcja TWO CONTROLLERS.

• Pewnie część z Was zastanawia się jak użyć osławionego bungee? Oto sposób: jeśli jesteś na jakimś wzniesieniu, wybierz robalem bungee, trzymając spację podejdź do krawędzi i gdy Twój robal stanie w miejscu, puść spację (nie puszczając kierunku). Obejrzysz skok z okrzykiem „bungee!". Teraz wciśnięcie spacji odpina linę i pozwala wylądować robakowi w odpowiednim miejscu.



• Jak wiadomo można podawać komputerowi ciąg znaków, na podstawie którego zostanie wygenerowany krajobraz. Możliwości jest ogrom, czasem można znaleźć kombinacje, dzięki którym powstają bardzo dziwne światy. Oto nieco takich kombinacji:

1803921718 — bardzo dziwne śmietnisko;

3549908729 — dżungla z helikopterem rozbitym na bardzo „kształtnej" wyspie;

RB — dżungla. Jedna duża wyspa na środku i malutka po lewo. Duży ścisk (szczególnie przy potyczce czterech drużyn) powoduje prawdziwą jatkę.



252101829 — wyspa o osobliwie regularnym kształcie;

345076839 — wieeelki most między wyspami — dżungla;

1706205299, THORAHIRD — ciekawe poziomy arktyczne;

954338916 — wyspa w kształcie słonia;

2810298544 — wyspa w kształcie głowy konia wystającej z wody.

• PAMIĘTAJ! Jeśli narysowałeś jakiś ciekawy poziom do „WORMS", stworzyłeś nowe sample lub znalazłeś kombinację znaków, na podstawie której program wygenerował szczególnie osobliwą planszę, podziel się z nami! Najlepsze propozycje zamieścimy na naszych dyskach shareware oraz prześlemy siecią do TEAM 17, aby cały świat mógł podziwiać Twoją pracę. Do obrazków, sampli dołączcie mały plik, w którym zawrzyjcie:

– swoje dane,

– status Waszych prac, czyli np. „są public domain, możecie robić z nimi co chcecie", albo „są darmowe, nie można jednak ich zmieniać", albo „jeśli używasz tych plansz/sampli, prześlij na mój adres 1000$:)". Dla orientacji: generalnie prace dostępne w sieci są public domain, czasem autorzy zabraniają dokonywania jakichkolwiek zmian w obrazkach, rozpowszechniania ich prac na dyskach shareware, cover dyskach, CD-ROM-ach itp., które kosztują powyżej określonej sumy, bądź w ogóle rozpowszechniania poza siecią.

– jeśli chcecie, możecie napisać co was zainspirowało do stworzenia planszy/sampli, albo jakich programów użyliście w procesie tworzenia.

Osoby tęgie w angielskim mogą zamieścić dokumentację w dwóch językach (jak pójdzie w sieć, wszyscy zrozumieją...).

I to by było na tyle!

■ **Rafał Belke**

OD REDAKCJI

Przedstawiamy Wam pierwszą część opisu do „ALFABETU ŚMIERCI". Gra jest świetna, jednak otrzymujemy sygnały, że część oryginalnych kopii jest wadliwa. Jeśli Twój oryginał nie chodzi, zwróć się do firmy SEVEN STARS o wymianę dyskietek.

Nareszcie, po obiecujących zapowiedziach, pojawił się na rynku „Alfabet Śmierci" – dawno już reklamowany produkt firmy Seven Stars, znanej Amigowcom jako producent „Kajka i Kokosza". Muszę przyznać, że gra wywarła na mnie jak najlepsze wrażenie. Śmiem twierdzić nawet, że jest to dotychczas najlepiej dopracowana polska produkcja. Ale zaraz... może oddajmy głos samemu zainteresowanemu...



ALFABET ŚMIERCI

Nazywam się Tomasz Antkowiak i nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie fakt, że moje dotychczas spokojne życie zakłócone zostało niespodziewanym telefonem o godzinie 4 nad ranem... Mój dawny znajomy, Wojtek, wzywał mnie na pomoc, przekonany, że grozi mu śmiertelne niebezpieczeństwo. Nie udało mi się niczego więcej dowiedzieć, gdyż jakiś dziwny, dobiegający jakby z zaświatów głos, zakłócił połączenie. Szybki telefon po taksówkę i już byłem w drodze na dworzec. Tam zaczepił mnie stary żebrak, proponując wróżbę, na którą, na moją zgubę, dałem się skusić... Mocne uderzenie w głowę spowodowało, że straciłem przytomność. Obudziwszy się, spostrzegłem dziwną rankę na ramieniu, zupełnie jak pozostałość po zastrzyku. Nie przejąłem się tym zbyt mocno (sam nie wiem dlaczego) i począłem studiować najnowszą gazetę. Przeczytałem kilka zdań i... szok nie pozwolił mi się ruszyć — mój przyjaciel Wojtek zginął śmiercią tragiczną — wraz ze swoją dziewczyną utonął w jeziorze. Jakiś wewnętrzny głos podpowiedział mi, że coś tu jest nie tak... te dziwne zmiany na jego ciele, dziwny napis sporządzony krwią... Pozostało mi tylko jedno – wyruszyć do Dębów... I tak zaczyna się moja historia...

Podróż nie była zbyt przyjemna, wysiadłszy z pociągu, poczułem nagłą, niczym nie uzasadnioną potrzebę znalezienia się tam z powrotem. Wróciłem zatem i jakież było moje zdziwienie, gdy zobaczyłem miłego staruszka, na którego



podczas podróży nie zwróciłem najpewniej uwagi. Zaprosił mnie do rozmowy i wspominał coś o swoich problemach, nie chciał jednak powiedzieć niczego bliżej. Nie wiedział chyba, co przywiodło mnie do tego miasteczka, bo nigdy nie psułby mi humoru, przestrzegając mnie przed przykrościami, jakie mogą mnie tu spotkać. Na pożegnanie dał mi karteczkę z adresem — był pewien, że będzie mi przydatna. Stacja PKP przestała mnie już bawić i postanowiłem udać się do centrum. Po drodze dostrzegłem leżące na ziemi papierosy. 'Człowiek nigdy nie wie, co może mu się przydać w życiu' — pomyślałem i chociaż nigdy nie paliłem, podniosłem paczkę i schowałem do kieszeni. Pobliski sklep, choć nie wyglądał na Harrod'sa, był mimo wszystko dosyć przytulny, wstąpiłem więc na chwilę i udając, że jestem tu nowy, rozpocząłem konwersację. Pani ekspedientka z żalem poinformowała mnie o śmierci Janiny Stachury i o jej siostrze z mężem ...ech ...już nawet nie pamiętam. Dość, że i tak nic nie kupiłem, a sklep zamknięto zaraz po moim wyjściu. Rozejrzałem się dookoła i spostrzegłem, stojącą nie opodal, mapę miasteczka. Kierując się jej wskazaniami poszedłem odwiedzić moją dawną miłość — Marlenę. Gdy ją zoba-



czyłem, odżyły we mnie dawne wspomnienia — nic się nie zmieniła. Tylko dlaczego nie odwiedzała mnie w szpitalu, po tym moim wypadku motorowym, a zresztą co mi tam, przecież to było kilkanaście lat temu. Postanowiłem, że podam się za kogo innego (ciekawe czy da się nabrać). Jakież było moje zdziwienie, gdy mimo że pomyliłem nazwiska, poznała we mnie kolegę z ławki Tomka Antkowiaka. Zaprosiła mnie do środka i opowiedziała wstrząsającą historię... Okazało się, że ten Tomek (hmm, zaraz, to przecież JA) ...nie żyje — podobno zginąłem w wypadku. Marlena była nawet na moim pogrzebie. Już miałem rzucić się jej na szyję, krzycząc, że nic mi nie jest, że to jakaś potworna mistyfikacja, coś mnie jednak powstrzymało. Co będzie, gdy weźmie mnie za zjawę? Nie, nie mogłem tego zrobić. Udając, że słyszę o wszystkim po raz pierwszy, począłem dopytywać się o śmierć Wojtka i swoją. Marlena nie mogła mi zbyt wiele powiedzieć, poradziła za to, bym udał się na policję albo do proboszcza, który prowadzi księgi wieczyste. Aby wizytę u księdza jakoś mi ułatwić, dała mi parasol, który proboszcz u niej ostatnio zostawił. Tak uzbrojony, zdecydowałem się na odwiedziny posterunku w Dębach. Wychodząc z domu Marleny 'pożyczyłem' sobie jedną z pomarańczy leżących na stole. Niestety, posterunek był zamknięty i na żadne pukanie nikt nie odpowiadał. Stałem tak rozmyślając, podczas gdy słońce, odbijając się od lusterka stojącego nie opodal BMW, niemiłosiernie raziło mnie w oczy. Zdenerwowałem się i choć, wierzcie mi, nie mam zapędów wandalskich, postanowiłem zlikwidować nagłą przeszkodę. Cóż, słabe teraz robią te lusterka... chciałem je tylko ruszyć, a ono zostało mi w ręku. Zaopatrzony w nie chciane lusterko, udałem się na parafię, w nadziei, że tam dowiem się czegokolwiek. Drzwi otworzył mi młody ksiądz i po krótkiej wymianie grzeczności zaprosił mnie do środka. Poczuł pewnie moje przywiązanie do parasola, bo mimo moich nalegań, nie chciał mi go odebrać. Proboszcz był w porządku, nie pytał o nic, nic nie chciał wiedzieć, tylko od razu dał mi księgę wieczystą, abym ją sobie przestudiował. Strona, która mnie najbardziej zainteresowała, zawierała wszystkie zgony z kilku ostatnich miesięcy. Czytałem zaintrygowany, gdy nagle do świadomości przywróciło mnie nagłe szarpnięcie za ramię. Proboszcz wyglądał na wyraźnie podekscytowanego. Poinformował mnie, że pana Ternawskiego przejechał samochód (kto to do licha jest pan Ternawski) i spytał czy nie chcę pojechać z nim do szpitala. Jako urodzony rajdowiec poczułem, to co czują tylko konie wyścigowe przed rozstrzygającą gonitwą. Moja żyłka poszukiwacza przygód nie pozwoliła mi powiedzieć 'nie'. Wybiegliśmy przed dom...

Po krótkiej, aczkolwiek szaleńczej jeździe, dotarliśmy pod szpital. Już miałem wyskoczyć z samochodu, gdy zauważyłem coś podejrzanego. Schowek przy przedniej szybie był nie domknięty. Jakie było moje zdziwienie, gdy otworzywszy go szerzej, zobaczyłem w środku zwinięty kawałek sznura. Nie namyślając się długo schowałem go do kieszeni i żwawo pognałem do izby przyjęć. W głębi sali, między szafkami z niezliczoną ilością leków, siedział młody lekarz. Przedstawił się jako Maciek i poinformował mnie o szczegółach wypadku. Zapytałem go również o sprawę Wojtka. I tu okazał się być pierwszą osobą, która mogła mi coś powiedzieć. Okazało się, że Wojtka i jego dziewczynę, zaraz po wyłowieniu, zabrała karetka policyjna. Nie pozwolono nikomu spojrzeć na ciała — nawet lekarzom z miejscowego szpitala. Maćkowi jednak udało się schować i podejrzeć całą policyjną procedurę. Widok, jaki ukazał się jego oczom, przeraził go... Podczas tej wielce intrygującej rozmowy z Maćkiem poczułem dziwną senność. Maciek sugerował, że to wina jakiejś pasty do podłogi, że to ta pielęgniarka... Jaka pielęgniarka już nie wiedziałem... zapadłem w dziwny sen.

Miałem dziwną wizję, widziałem kogoś, kto wyglądał, jakby mówił do mnie spod wody. Nic z tego nie zrozumiałem... Kiedy począłem dochodzić do siebie, najpierw niewyraźnie, potem z większą intensywnością, dostrzegłem postać pielęgniarki, pochylającej się nade mną. Uniesiony w górę nóż kuchenny błyszczał znad jej głowy i złowieszczo mierzył w moje serce. Gdyby nie poczciwy księżulo, nie opowiadałbym Wam tego. Podarowany mi przez niego parasol doskonale spełnił swoją rolę. Dźgnięta pielęgniarka upadła martwa na szpitalną posadzkę. Zza drzwi wyłonił się Maciek, swym nie znoszącym sprzeciwu głosem kazał mi uciekać i obiecał, że będzie mnie krył. Na wszelki wypadek, by nie zostawiać dowodów zbrodni, wcisnął mi do ręki nóż zabitej pielęgniarki. (c.d.n.)

■ **Tomasz 'Hires' Filipek, Artur 'R2D2' Frankowski**

TYTUŁ	ALFABET ŚMIERCI
PRODUCENT	ARTE'95
DYSTRYBUTOR	SEVEN STARS tel. (0-58) 41-67-46
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/AGA
CENA	Tel.
OCENA	8/10



ZA RĄCZKĘ

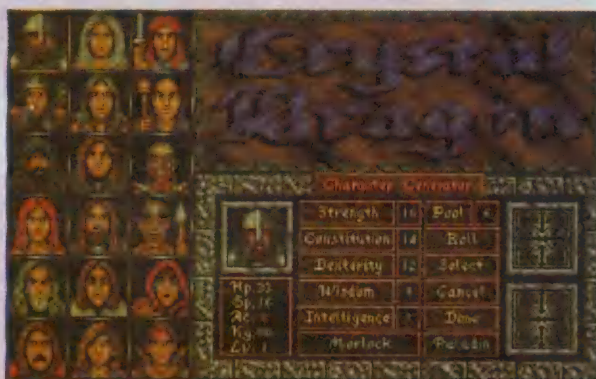
Ostatnimi czasy na rynku amigowskim ukazują się produkcje predystynujące do miana "prawdziwego" rolpleja. Poziom ich jest różny (czytaj kiepski), i jedyną alternatywą jest wedy powrót do klasyki. Z pewnością należy do niej Crystal Dragon, którego kontynuację solucji zamieszczamy poniżej. Dystrybutorem programu w Polsce jest MarkSoft.

CRYSTAL DRAGON CZ.II

Rozstaliśmy się przy wyjściu z poziomu 1, więc dziś...

Poziom 2

Rozwal drewniane drzwi. Za nimi znajdziesz scroll z zaklęciem siły (Strenght). Odnajdź iluzję ściany, za nią znajdziesz hełm (helmet). Znajdź cegłę z literą „Z" i naciśnij ją – pojawi się tajne przejście. Odszukaj zwłoki złodzieja Mandora, w jego rzeczach znajdziesz wytrych (lockpick). Za drzwiami znajdziesz scroll z zaklęciem True Sight (zwiększa inteligencję u wypowiadającego) oraz złotą monetę (gold coin). Wróć do pomieszczenia, gdzie znalazłeś wytrych i pobaw się przełącznikiem. Na chwilę ukaże się tajne przejście – szybko weź skrzynię i wyjdź. W skrzyni znajdziesz dwa nowe zaklęcia – Compass i Shield (magiczna tarcza) – oraz kolejny klejnot (green gem). Idź na wschód i znajdź przycisk. Usunie on drugą rzeźbę i to na trwałe. W korytarzu znajdziesz zaklęcie czytania runów (Read Runes) i klucz (opaline key). Odblokuj drzwi, wyciągając sztylet (ornate dagger). Klucz włóż w zamek na ścianie. Za drzwiami znajdziesz komnatę, w której znajduje się iluzoryczna ściana (za nią jest dziura) oraz drugi temblak (sling). Możesz także wziąć lepszy miecz (long sword) i różdżkę wywołującą światło (wand of light). Wzięcie każdego z tych przedmiotów spowoduje otworzenie się zapadni, tak że bierz i szybko się cofaj. Zeskocz na dół i przeszukaj teren, powinieneś znaleźć dwa brakujące klejnoty (yellow i red gem). Wróć na górę (drzwi są tylko jedne). W dwa otwory w ścianach włóż dwa gemy. Zeskocz na dół i włóż dwa ostatnie. Otworzy się przejście. Gdy droga rozgałęzi się (blisko po prawej jest woda), idź w prawo. Znajdziesz tam kuchnię z jedzeniem (kitchen) i przycisk, który naciśnij. Idź w lewo i włóż jeden z kluczy w zamek w ścianie. Wrota Strażników Laski (Guardians of Staff) staną otworem. Spotkasz tam latające czaszki, to właśnie dźwięk przez nie wydawany niepokoił Cię od dłuższego czasu. Wpadnij w pierwszą dziurę w podłodze. Na tym poziomie znajdź trzy przyciski i ruchomą cegłę, dzięki temu zdobędziesz cztery klejnoty czterech elementów (gem of air, earth, fire i water). Odszukaj zwłoki kleryka Senrara. Z jego rzeczy zabierz lepszą broń (mace +1). Teraz wejdź w teleport (magiczny portal). Ponownie znajdziesz się na poziomie z ruchomymi dziurami. Teraz czytając scrolle, umieść cztery klejnoty w odpowiadajacych im miejscach. Otworzy się przejście i staniesz się właścicielem Laski Zmartwychwstania (Rod of Ressurection). Teraz, jeśli ktoś z Twojej drużyny zginie, bierzesz jego czaszkę do jednej ręki, laskę do drugiej i używasz jej (pamiętaj że laska, jak każdy magiczny artefakt, ma ograniczoną moc). Opuść poziom przez drzwi w tym samym pomieszczeniu (po drodze zabij stwora i zabierz mu strzałkę (dart)). Teraz przechodzisz do poziomu trzeciego, ale to już temat naszego następnego spotkania.



Poziom 3

Zbadaj teren, znajdź przycisk i wciśnij go. Idź na wschód i znajdź iluzję ściany. Znajdziesz zaklęcie leczące rany (Cure Wounds). Zbadaj wszystkie okienka w okolicy. Znajdziesz zaklęcie światła (Light). W pobliżu leżą zwłoki maga Sorgara. Zabierz zaklęcie tarczy (o ile druga osoba posługuje się magią), leczenia chorób (Cure Disease), identyfikacji (Identify Item) oraz magicznego pocisku (Magic Missile). Oprócz tego znajdziesz miksturę zwiększającą sprawność (Potion of Dexterity). Znajdź ruchomą dziurę na zachodzie i wskocz do niej. Zanim wejdziesz do teleportu dojdź na koniec korytarza (uważaj na zaklęcie odwracające drużynę) i wciśnij cegłę. Na północnym-wschodzie rozwal drzwi obok celi (cell). Wciśnij przycisk, znajdziesz dmuchawkę (blow pipe). Na wschodzie jest iluzja, przejdź przez nią, a znajdziesz miksturę leczącą zatrucia (Potion of Cure Poison). Wejdź do celi, znajdź zwłoki paladyna Sanctora i zabierz srebrną monetę (Silver Coin). Znajdź cegłę z literą „Z" i wciśnij ją. Znajdź i wciśnij przycisk. Zobacz gdzie otworzyło się przejście, idź tam i zniszcz wszystkie czaszki. Jedna z nich zostawi biały, perłowy klucz (White Pearl Key). Przejdź przez ruchome dziury na zachodzie, na końcu znajdziesz zaklęcie ognistej kuli (Fire Ball). Za jego pomocą rozwal drzwi, za którymi widać kłębiące się czaszki (są na północ od przycisku w podłodze). W środku znajdziesz nóż (Sacrificial Knife). Wejdź na przycisk w podłodze i zabierz miksturę zwiększającą mądrość (Potion of Wisdom). Na zachodniej ścianie znajdź cegłę i wciśnij ją. Znajdziesz zaklęcie tarczy, obejmujące całą drużynę (Party Shield). Idź do drzwi przy ruchomych dziurach na zachodzie i otwórz je kluczem. W miejscu gdzie znajdziesz scroll z napisem Unholy Blade, połóż nóż (Sacrificial Knife). Otworzy to przejścia na północnym zachodzie. Zabij czaszki, znajdź i wciśnij przycisk. Idź do ruchomych dziur na południu i wskocz do nich. Znajdziesz zwłoki wojownika Limpfista. Zabierz miecz (Long Sword +2), lekki hełm (Leather Helmet), lepszą tarczę (Wooden Shield – Defender) i lekką zbroję (Leather Armour). Wejdź na górę, znajdziesz się w Guard Room. Zabij strażników, przejdź przez iluzję, wciśnij cegłę i weź czarny, perłowy klucz (Black Pearl Key). Wciśnij cegłę na południowej ścianie i wyjdź. Idź do zejścia na dół, na północnym wschodzie. Zejdź, zabierz dobry miecz (Long Sword) i stocz walkę ze strażnikami, pilnującymi drzwi Legionów Śmierci. Otwórz je czarnym, perłowym kluczem. Tak długo schodź w dół, aż znajdziesz się na kolejnym poziomie.

Poziom 4

Na tym poziomie niestety, nie rozszyfrowałem wszystkiego. Nie wiem do czego służy czaszka złodzieja Turena i gdzie znajduje się Hall of Death (gdzie jakoby można się zaopatrzyć w lepszą broń). Znajdź klapę w podłodze, wejdź na nią i zaraz się cofnij. Przeczekaj ostrzał i pozbieraj noże do rzucania (Throwing Knife +1) i zatrute strzałki (Poisoned Dart). Wciśnij przycisk na ścianie. Znajdziesz się w komnacie z ruchomymi dziurami. Znajdź przycisk na północnej ścianie i wciśnij go. Na końcu tej męki znajdziesz rubinowy kluczyk (Ruby Key). Wpadając do dziur na największej z sal znajdziesz kości złodzieja Turena (wciśnij cegłę na słupie). Spadając w innym miejscu w okienku piwnicznym znajdziesz strzałę. Wróć się do początku. Przy wyjściu z dużej sali z dziurami znajdź jeszcze jeden



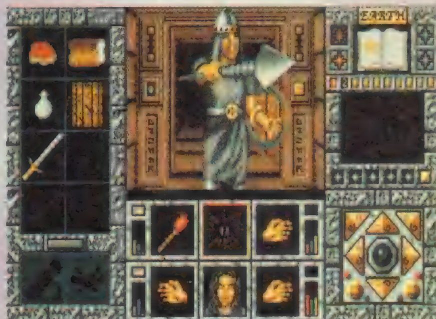
przycisk. Rubinowym kluczem otwórz drzwi podpisane Zombies. Rzeczywiście spotkasz tam zombie. Znaleźć tam można eliksir zwiększający siły (Potion of Extra Healing), lepszą broń (Mace +2), a także zwłoki mordercy Hawka (tzn. Hawk był mordercą, a nie zwłoki jego mordercy). Znajdziesz przy nich lekką zbroję i kołczan (Quiver). Nie bierz łuku, jest przegniły. Wyjdź stąd i znajdź otwarte przejście. Otwórz drzwi podpisane Guardroom, znajdziesz tam pas na sztylety (Knife Belt) i wodę, której lepiej nie ruszać. W tym momencie powinna się zamknąć droga powrotna i otworzyć nowe przejście. Idź do końca korytarza. Pod żadnym pozorem nie podnoś scrolla – to zasadzka. Znajdź iluzję ściany. W ukrytym pomieszczeniu znajdziesz klucz (Marble Key). W okienku piwnicznym znajdziesz łuk (Long Bow).



Znajdź cegłę na północnym murze i wciśnij ją. Czeka Cię walka ze strażnikami. Idź na północ, podnieś jabłko (otworzy się przejście) i wyrzuć je. Idź do ostatnich zamkniętych drzwi i otwórz je znalezionym kluczem. Znajdziesz się na kolejnym poziomie.

Poziom 5

Nie wchodź do West Tower, tylko idź do drugich drzwi. Gdy droga się rozgałęzi, idź w prawo. Pchnij cegłę – drzwi się otworzą. Wejdź do teleportu. Znajdź dwa przyciski i klucz (Emerald Key). Wejdź do teleportu, pojawisz się na początku. Tym razem idź w lewo. Droga będzie niesłychanie irytująca, gdyż bezustannie rzucane jest zaklęcie dezorientacji. Po drodze weź z okienka monetę z brązu (Bronze Coin). Dojdź do drzwi i wciśnij cegłę. Cofnij się do płytki w podłodze. Obok znajdziesz przycisk. Wciśnij go – znajdziesz się piętro niżej. Odszukaj zwłoki czarodzieja Megana, zabierz magiczną laskę leczącą rany (Wand of Cure Wound) i miksturę leczącą choroby. Wejdź do teleportu. Odnajdź miejsce, w którym otworzyło się przejście. Znajdziesz tam szafir (Sapphire). Ponownie odszukaj miejsce, gdzie otworzyło się przejście. Weź figurkę (figurine), przejdź przez iluzję ściany i wciśnij przycisk. Wróć do sali gdzie znalazłeś szafir, przejdź przez iluzję ściany i weź scroll z zaklęciem Read Runes. Wejdź do teleportu. Znajdziesz łuk, niebieski klejnot (Blue Gem), kompas-naszyjnik i miksturę leczącą choroby. Wejdź do teleportu. Znajdź zwłoki mordercy Nasgara. Znajdziesz misiurkę (Chainmail), kolczugę (Chainmail), kołczan, łuk i leczący eliksir (Extra Healing). Wejdź do magicznego portalu. Znajdziesz się na początku. Tym razem wejdź do West Tower. Drzwi na górze otworzysz kluczem (Emerald Key). Przed dziurą wciśnij przycisk.



Znajdź otwór w ścianie i włóż do niej szafir. Na samej górze wskocz do dziury. Weź scroll z zaklęciem leczenia (Heal). Znajdź iluzję ściany i włóż do zamka żelazny klucz. Idź na górę. Gdy droga się skończy, ponownie kliknij na przełącznik przy drzwiach. Zeskocz w dziurę po stronie południowej. Niedaleko od miejsca „lądowania" woda kapie ze ściany – skorzystaj z okazji. Wciśnij cegłę i rozwal drzwi. Wskocz do południowej dziury. Przejdź przez iluzję i połóż coś na otworze w podłodze. Pojawi się dziura – wskocz do niej. Niżej wskocz do środkowej dziury. Na dole znajdziesz szafirowy klucz (Sapphire Key), w okienku magiczny pierścień ochrony (Ring of Protection +5). Wejdź do teleportu. Znajdziesz się na początku. Szafirowym kluczem otwórz drzwi podpisane Drogs.

Poziom 6

Przycisk do Guardroom otwiera także Drog Kennel. Zabij wszystkich strażników w Guardroom, znajdziesz klucz (Amber Key). Otworzysz nim drzwi do Drog Pit. Wskocz do dziury. Znajdź iluzję, zwłoki paladyna Shabora i weź jego miecz (Long Sword +3). Wyjdź z pomieszczenia. Na zachodzie znajdziesz cegłę, do naciśnięcia, a na północnym zachodzie przycisk. Na północy znajdź kolejny przycisk. Przejdź przez ruchome dziury, znajdziesz zaklęcie uzdrawiające całą drużynę (Party Heal), a także nóż do rzucania i pas na noże. Znajdź teleport (włącza go właśnie przycisk na północy) i wejdź w niego. Przed dziurą rzuć nożem. Weź klucz z topazu (Topaz Key) i wejdź do magicznego portalu. Wróć na początek i otwórz nim ostatnie drzwi.

Poziom 7

Znajdź zaklęcie Lighting (jest to, jak łatwo się domyślić, zaklęcie ofensywne). W filarze znajdziesz cztery przyciski, naciśnij je w odpowiedniej kolejności, a otworzy się przejście do War Drogs. Przy słupie znów eksperymentuj z przyciskami. Naciśnij cegłę. Naciśnij przycisk – otworzy się kolejne przejście. Wpadnij do dziury. Na dole, znajdź parę iluzji, cegłę, przycisk i wyjdź na górę. Znajdź teleport. Znajdziesz się w zbrojowni (Armoury). Znajdziesz tam lepszą tarczę (Guardian), zbroję z brązu (Bronze Gleaves) i lekki hełm. Idź do pomieszczenia z dziurami. Przedostatnia dziura na N-W to iluzja. Wciśnij przycisk w ścianie i prędko biegnij do drzwi na N-W. Znajdziesz się w Fountain of Healing. Znajdująca się tu woda ma właściwości leczące. Wciśnij przycisk – zniknie dziura. Wciśnij cegłę – zniknie kolejna dziura. Weź granitowy klucz (Granite Key). Otwórz nim drzwi na S-W. Przed dziurą rzuć sztyletem. Weź zbroję z brązu (Bronze Breast Plate). Wciśnij przycisk – otworzy się przejście w War Drogs, a także zniknie kolejna dziura. Znajdziesz za nią topór bojowy (Battle Axe +5). W War Drogs znajdziesz zaklęcie dezorientacji (Confusion – działa tylko na „prawdziwie" żywe istoty, na ożywione – nie) i agatowy klucz (Agate Key), którym otworzysz ostatnie zamknięte drzwi. Nie schodź na razie na dół, tylko rozwal drzwi i weź scroll. Zejdź na dół.

Poziom 8

Zauważalna zmiana wystroju wnętrz (w końcu ile można chodzić po takich samych korytarzach). Znajdź cegłę. Po walce zdobędziesz stalowy klucz (Steel Key). W Guardroom znajdziesz kolejny klucz (Ivory Key). Poszukaj iluzji i wciśnij cegłę. Drzwi otwórz stalowym kluczem. Rozwal dwoje drzwi. Znajdziesz sznur (oft), zaklęcie Magic Missile. Przy wejściu wciśnij cegłę, znajdziesz trupa Shinary, a przy nim stalowy łuk (Steel Bow), kołczan i sztylet (Backstabber). Na północy znajdziesz cegłę. W nowym pomieszczeniu znajdziesz cztery cegły. Wciśnij je w odpowiedniej kolejności – zdobędziesz kwarcowy klucz (Quartz Key). Włóż go do zamka w ścianie. Rozwal drzwi, za nimi czeka Cię pułapka i klucz z krwawnika (Bloodstone Key). Tam, skąd wziąłeś kwarcowy klucz, wciśnij przycisk. Drzwi otwórz kluczem z krwawnika. Rozwal drzwi na N-E, zabij straż, zdobędziesz klucz z miedzi (Copper Key). Otwórz nim drzwi na N-W (jeśli spadniesz na dół, to po prostu szukaj drogi na górę). W walce zdobędziesz kluczyk z mosiądzu (Brass Key). Znajdź przycisk. Drzwi otwórz kluczem z mosiądzu. W walce zdobędziesz platynowy klucz (Platinum Key). Otworzysz nim Guardroom. W walce zdobędziesz pierścień zwiększający kondycję (Ring of Constitution +1). W tym pokoju znajdziesz cegłę, po jej wciśnięciu otworzą się drzwi na S-E. Weź klucz z chromu (Chrome Key) i otwórz nim ostatnie drzwi. Znajdziesz zatrutą strzałę (Poison Arrow). Otwórz drzwi podpisane Eyes of Ariath. Dalej radź sobie sam, powiem jeszcze tylko, żebyś nie zapomniał zabrać kości wojownika Stalwarta na poziomie 9. To potężna broń. Nie próbuj też dotykać tarczy, choć wygląda łakomie!



Z pozdrowieniem dla wszystkich maniaków najlepszych gier na świecie, czyli role-playing:

■ Little Horror

P.S. Na koniec mały, nieco obrzydliwy trik. Otóż, jeśli już posiadamy czar leczenia zatrucia, możemy wsuwać bardzo pożywne jedzonko, które zarówno syci, jak i uzupełnia poziom wody w organiźmie, mianowicie... szczury. Nieważne, czy szczur będzie zdechły, czy też żywy, najedz się nimi na full, a później użyj czaru przeciw zatruciom. W ten sposób możesz tanim kosztem uzupełniać swe rezerwy picia i jedzenia.

TYTUŁ	CRYSTAL DRAGON
PRODUCENT	BLACK LEGEND
GATUNEK	RPG
DYSKI	3+1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
OCENA	7/10

PERIHELION
THE PROPHECY CZ. II

W poprzednim odcinku wyjaśniliśmy sam początek gry i skończyliśmy na chwili dotarcia gracza do kolonii Watch Tower. Dziś dokończenie...

W środku napotkasz strażnika, który już dostał wiadomość o Twojej misji. Poprosi Cię tylko o pozwolenie. Podłącz się do miejscowej stacji (netcode TUNNEL) i skopiuj tam swoją przepustkę (poleceniem UPLOAD). Możesz przeczytać także pliki „Hologate.doc" (zapamiętaj lepiej tę informację) i „Security report". Drzwi do kolonii staną otworem. W środku spotkasz dowódcę. Także wie o Twojej misji dla Imperium, ale niestety nic nie może zrobić. W kolonii panuje chaos, spowodowany działalnością Nienarodzonego. Jedynym wyjściem jest dostanie się do głównego komputera i sprawdzenie, czy Mirach figuruje w spisie mieszkańców kolonii. Na razie jest to niemożliwe, gdyż teleport (Hologate), który prowadził do komputera, został uszkodzony. Od dowódcy dostaniesz Security Card A. W pobliżu musisz znaleźć przerywnik (interrupter), a wraz z nim hełm bojowy. Gdy będziesz się kręcił po kolonii (nie wchodź na żadną drabinę), spotkasz oficera ochrony, którego przysłał dowódca. Z powodu serii okrutnych morderstw niektóre szyby zostały zaminowane. Aby zapobiec wypadkowi, oficer da Ci wykrywacz min (detector). Odnajdź szyby z drabinami i wejdź w pierwszy po lewej. Znajdziesz się na poziomie, gdzie będziesz mógł znaleźć trochę sprzętu, m.in. cacko, zwące się Scorpion, czyli szybkostrzelny pistolet maszynowy. Wróć na główny poziom i wejdź w kolejny szyb. Odnajdź zamknięte drzwi. W ich pobliżu znajduje się elektroniczne urządzenie blokujące drzwi (o tym, że je znalazłeś powiadomi Cię komunikat), w które należy wetknąć przerywnik. Teraz będziesz mógł otworzyć drzwi, za którymi znajdziesz część przydatną do naprawy zepsutego teleportu (Transmitter Detail). Wróć na główny poziom i wejdź do kolejnego szybu. Tu czeka Cię walka, napotkasz maruderów grabiących cenny sprzęt, będziesz mógł na nich wypróbować swoją nową zabawkę. Po walce podnieś Security Card C i pozbieraj walający się po sali sprzęt. Znajdź na tym poziomie zamknięte drzwi i otwórz je znalezioną kartą. Znajdziesz kolejną część do naprawienia teleportu (Resource Detail). Wróć na główny poziom, omiń kolejny szyb (możesz wypróbować na nim Detector) i wejdź w ostatni. Znajdziesz tam zamknięte drzwi, które można otworzyć stojąc przez chwilę w odpowiednim miejscu (po prostu zwracaj uwagę na komunikaty). Za drzwiami znajdziesz ostatni element teleportu – Holoscan Device. Wróć na główny poziom i znajdź uszkodzony teleport (Hologate Device), aby go naprawić musisz włożyć trzy odnalezione części w kolejności podanej w pliku „Hologate.doc". Musi to zrobić osobnik posiadający zarówno inteligencję, jak i siłę!



Wejdź w teleport. Znajdziesz się na poziomie, który w większości został zaminowany, istnieje tylko jedna bezpieczna droga. Gdy odnajdziesz właściwą drogę, napotkasz straszliwie zmasakrowanego strażnika. W sali z komputerem napotkasz stwory, które są kolejnym dowodem na moc Nienarodzonego. Wampiry! Ich słabym punktem jest wysoka temperatura. Po walce podłącz się do sieci (netcode MIRROR) i przeczytaj plik „Emigrant list", z którego dowiesz się, że Miracha przeniesiono do dawnej kopalni uranu Soul Tomb, która obecnie jest azylem wszystkich mutantów. Zanim opuścisz poziom czekają Cię jeszcze dwie walki: ponowna walka z wampirami oraz walka z Demonem przysłanym przez Nienarodzonego. Po jego pokonaniu zniknie mroczna aura Nienarodzonego i sytuacja w kolonii zacznie wracać do normy. Przy wyjściu spotkasz dowódcę, który podziękuje Ci i sprezentuje bardzo skuteczną ciężką broń, której moc obejmuje więcej niż jedno pole.



W kopalni znajdziesz się na poziomie bez wyjścia. Po chwili zostaniesz zaatakowany przez bandę mutantów. A to psy, chcą się spróbować z doborowym oddziałem imperialnym? Nowa broń pomoże Ci znieść mutantów z powierzchni ziemi w ekspresowym tempie. Niestety kolejny atak będzie tak szybki, że nie zdążysz nawet zareagować. Gdy drużyna ocknie się z omdlenia, pozna Pearl Blood, córkę Miracha. Telepaci mutantów poznali już cel waszej wyprawy. Pearl Blood stwierdzi, że wiedziała, iż pewnego dnia Imperium znajdzie jej ojca. Jest tylko jeden problem, władza Imperatora tu nie sięga, tu rządzi przywódca mutantów – Corral. Odnajdź go i porozmawiaj z nim. Corral stwierdzi, że pozwoli wam żyć i zobaczyć się z Mirachem. Jeśli Imperator spełni jego żądania, szereg praw dla mutantów m.in. normalne życie na powierzchni ziemi. Nie macie wyboru, weź od Corral kartę (filecard) i za pomocą windy dostań się na wyższy poziom, gdzie znajduje się slot sieci, do którego należy włożyć kartę. Na odpowiedź Imperatora przyjdzie trochę poczekać. Wróć do Corral i porozmawiaj z nim. Łaskawie pozwoli wam zobaczyć się z Mirachem, zaznaczając, że jeśli Imperator nie zgodzi się na jego żądania – zginiecie. Pearl Blood zaprowadzi Cię na poziom, na którym mieszka Mirach. Możesz podłączyć się do lokalnej sieci (netcode MUTANT) i dowiedzieć się ciekawych rzeczy o nowych materiałach wybuchowych. Zanim zobaczysz się z Mirachem, spenetruj poziom i znajdź wiertło (Mineral Driller), Empty Code Battery, trochę kasy i amunicję do granatnika (przyda Ci się później). Gdy znajdziesz Miracha, okaże się, że walczy on zaciekle z grupą istot przypominających wilkołaki. W czasie walki zostaje porwany jego wnuk, a wilkołaki rzucają się na Ciebie. Gdy po wilkołakach zostaną tylko strzępy, porozmawiaj z Mirachem. Jest załamany stratą wnuka, nikt nie zaryzykuje wyprawy na radioaktywne poziomy zamieszkane przez bestie, aby uratować jedno dziecko. Nikt, oprócz Ciebie... Jeśli nie odnajdziesz Algola (wnuka Miracha), nie ma mowy o współpracy. Masz mało czasu, a co gorsza szczeniak dysponuje mutacyjną mocą, która m.in. może zamanifestować się w czasie jego śmierci, znosząc z powierzchni ziemi większą część kopalni. Mirach wręczy Ci Area Gate Card.

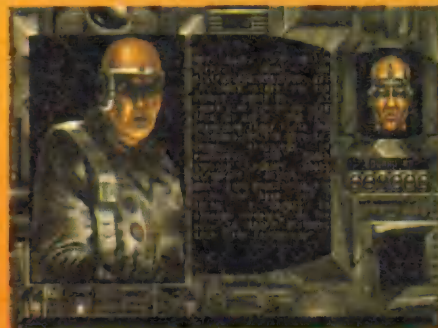
Odnajdź kolejną windę. Zanim opuścisz ten poziom spotkasz Pearl Blood, która będzie was błagała, abyście uratowali jej syna i podaruje wam kryształ (Artificial Crystal). Dwa poziomy niżej do otwarcia drzwi użyj Area Gate Card. Wejdź w pierwsze wejście po lewej, znajdziesz tam maski przeciwpyłowe (Dust Filters), granaty (wspaniałe zabawki!), materiał wybuchowy (Demolition Pack) i Composite Key Plug. Wejdź w kolejny tunel. Znajduje się tu śluza powietrzna, aby zapobiec dekompresji, przed otworzeniem drugich drzwi musisz zamknąć pierwsze. W pomieszczeniu znajdziesz heksagonalny otwór. Włóż



the Prophecy

do niego kryształ, a będziesz świadkiem projekcji. Ukaże się hologram jednego z kapłanów Toxic Waste i przekaże Ci swoje posłanie, które kończy się słowami „jestem, kim jestem" (I am, what I am). Wróć do poprzedniego korytarza i zjedź windą na dół. Oprócz hełmu (Ceremonial Helmet) i Amuletu Zniszczenia (Amulet of Demolition) (artefakty te podnoszą nieco moc psionik ów, oczywiście należy je założyć), znajdziesz tam trzy generatory energii. Każdy z nich oznaczony jest jednym słowem. Musisz wchodzić do nich i używać Empty Battery Card, tak aby słowa ułożyły się w sentencję z przekazu holograficznego. Bateria zostanie naładowana (Full Code Battery). Wróć na górę. Na końcu kolejnego korytarza znajdziesz komputer (Composite Assembling Unit). Włóż do niego Composite Key Plug i Full Code Battery. Uzyskasz w ten sposób klucz (Composite Key). W ostatnim korytarzu otwórz drzwi po prawej, za pomocą Area Gate Card. Za nimi znajdziesz otwór w ścianie (Tabular Shaped Hole). Włóż do niego Composite Key – jest to pierwszy krok, do usunięcia blokady drzwi przeciwpożarowych (fire door) na końcu tego korytarza. Podejdź do drzwi przeciwpożarowych i otwórz drzwi po prawej i po lewej. Cofnij się, a impuls laserowy usunie ostatnie zabezpieczenie. Za drzwiami korytarz gwałtownie się kończy. Za pomocą Mineral Drillera zrób dziurę w ścianie i użyj Demolition Pack. Teraz musisz szybko uciec i zamknąć za sobą drzwi przeciwpożarowe. Po eksplozji ponownie wejdź w tunel, tym razem już odblokowany. Uwaga, na zakręcie znajdują się tereny skażone promieniotwórczo, będziesz musiał działać błyskawicznie. Jeśli drużyna jest pełna, oznacza to, że dla jednej osoby brakuje maski przeciwpyłowej. Aby temu zaradzić, musisz co dwa kroki zmieniać osobę bez maski, aż do dojścia do miejsca, w którym leży porzucony kombinezon i maska. Po drodze w niszy, można znaleźć granatnik, do którego posiadasz już amunicję – piękna broń. Po zdobyciu maski, za drzwiami czeka was kolejna walka. Jesteście wycieńczeni, z powodu wędrówki bez jednej maski, ale nie możecie odpocząć, gdyż macie za mało czasu. Po załatwieniu reszty wilkołaków, na końcu drogi znajdziesz Algala. Teraz tylko szybko do Miracha, a dowiesz się, że ostatnie znane miejsce, gdzie może przebywać Guardian, to Fort Nightfall. Nie musisz zgadywać, od razu Ci powiem, że to bardzo nieprzyjemne miejsce. Rządzi nim Lord Daleth (psych, morderca, szmugler narkotyków, szef świata przestępczego i co tam jeszcze chcecie). Opuszczając kopalnię natkniesz się na Corral, niestety Nienarodzony zdołał go opanować i jesteś zmuszony go zabić. Gdy to uczynisz spotkasz Pearl Blood, która przekaże Ci wiadomość, że Nienarodzony zabił przed chwilą Miracha. Wdzięczna za uratowanie syna wskaże Ci wyjście z kopalni.

Gdy znajdziesz się w forcie, po chwili zaatakują Cię znakomicie opancerzeni insektoidzi, straż Daretha. Gdy ich pokonasz zabierz Commanding Hall Key. Podłącz się do sieci (netcode znajdziesz napisany na ścianie) i przeczytaj zawartość plików „Guardian.msg", „Security update". Trafiłeś w dziesiątkę, Guardian rzeczywiście tu przebywa, co więcej, chce go kupić od Daletha sam najwyższy kapłan Neona – Archon Monterey! Dostęp do niego ma tylko Lord Dareth, bowiem urządzenie blokujące dostęp do pomieszczenia z Guardianem akceptuje tylko kod DNA Garetha. Znajdziesz także kod bezpieczeństwa 01071973 i informację, że należy go użyć przy lewych drzwiach. Na razie nie wchodź do żadnych drzwi, idź na zachód, następnie na południe. Po drodze napotkasz dwa magazyny, których otwarcie nie powinno Ci sprawić żadnych problemów (motyw: stań w pewnym miejscu, a drzwi się otworzą), a znajdziesz tam same cuda np. karabin laserowy, wspaniałą dwururę z obciętą lufą (z bardzo bliska jest zabójcza!), czy też amunicję do Scorpiona. Dalej na południe czeka Cię kolejna walka ze strażnikami. Zostanie po nich granat (zbierasz, zbierasz, a na koniec i tak wyrzucasz)



i Audio Code Card. Znajdź drzwi, które otworzysz Commanding Hall Keyem, w środku znajduje się urządzenie zwane Audiocard Soundsampler Generator. Za jego pomocą zapisz na Audio Code Card zapamiętaną kombinację. Idź do miejsca, gdzie stoczyłeś ostatnią walkę i idź dalej. Gdy włączy się alarm i zamkną się drzwi, podejdź do odpowiednich i użyj Audio Code Card. Jeśli prawidłowo wpisałeś szyfr, wszystko będzie O.K. Dalej spotkasz trzech wyjątkowo niemiłych Witch Masters, od których (po walce) zdobędziesz Chamber Key. Jest to klucz do samotni Lorda Daretha, w której on medytuje. Zabij go i zabierz klucz do laboratorium (Laboratory Key) i miecz. W laboratorium znajdziesz próbnik DNA (DNA Sampler). Użyj go na zbryzganych krwią zwłokach Lorda Daretha. Gdy będziesz chciał opuścić pomieszczenie, Dareth (już jako zombie), będzie chciał Cię ponownie zatrzymać, co mu się oczywiście nie uda. Wróć do pomieszczenia, gdzie walczyłeś z Witch Masters. Jedyne drzwi w tym pomieszczeniu prowadzą do Guardiana. Przy drzwiach użyj próbnika DNA, w którym masz zapisane DNA Daretha. Guardian jest Twój! Masz już artefakt, ale co dalej? Jedyna droga prowadzi do Świątyni Neona. Warto byłoby porozmawiać z najwyższym kapłanem.

Oto i Świątynia Neona, w której Lord Neon uprawia sztukę bionekromancji i w której powstał pierwszy bionecron. Po chwili zostaniesz przywitany, zaprowadzony do pokoju, w którym masz czekać. Nikt się nie pojawia, wygląda to podejrzanie. Przy pierwszej i drugiej próbie wyjścia zostaniesz zawrócony. Przy trzeciej zauważasz u strażników wpływ Nienarodzonego i ruszasz do ataku. W pobliskich pomieszczeniach znajdziesz trochę sprzętu, a także rannego kapłana Archona Darleya. Po rozmowie z nim, okaże się, że przybycie Nienarodzonego to wina kapłanów Neona. Za pomocą nowych urządzeń poszukiwali oni źródeł kosmicznych energii i to z pewnością zwróciło uwagę Nienarodzonego na nasz wymiar. Jest już za późno na jego zawrócenie, Nienarodzony przysłał Anioła Śmierci, który zabił kapłanów, poranił Darleya i zaatakował Archona Montereya, który jednak zdołał się ukryć. Tylko najwyższy kapłan Neonu, czyli Monterey, zna dokładnie miejsce przybycia Nienarodzonego w nasz wymiar. Musisz czym prędzej do niego dotrzeć. Jest pewien problem, sanktuarium w którym znajduje się Monterey, jest silnie strzeżone przez automaty, będziesz musiał odnaleźć Palm Print Darleya, które to urządzenie pełni rolę karty identyfikacyjnej i pozwoli Ci na dostanie się do sanktuarium. Darley powie Ci, gdzie znajduje się tajne przejście (iluzoryczna ściana). Po drodze do niej możesz zaczepić o sieć (netcode Spirit) i obadać pliki „Bionec.report" i „Palmlock.doc". Gdy przejdziesz przez iluzoryczną ścianę, spotkasz tam osobę, która Cię powitała w Świątyni Neona. Tym razem ją rozpoznasz – to znana morderczyni, którą zgładzono 40 lat temu! Moc Nienarodzonego wciąż się powiększa. Po walce przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz Palm Print, Sanctum Cardkey i Talisman of Dreams. Wróć do Darleya, porozmawiaj z nim i daj mu do zaprogramowania Palm Print. Teraz użyj windy znajdującej się na południu. Będziesz musiał pokonać coś w rodzaju labiryntu – tylko jedna droga jest właściwa, a kończy się, gdy dotrzesz do drzwi, które dadzą się otworzyć za pomocą Sanctum Cardkey. Drzwi do samego sanktuarium, leżącego w centrum tego poziomu, pozostaną jednak zamknięte. Musisz odnaleźć owalny otwór w ścianie i włożyć do niego Palm Printa. W centralnym pomieszczeniu spotkasz Archona Montereya, broniącego się resztą sił przed Aniołem Śmierci, który Cię zaatakuje. Anioł nie lubi niskich temperatur. Gdy go wykończysz, porozmawiasz z umierającym Montereyem. Powie Ci, że Nienarodzony przeniknie do naszego wymiaru, na zachodnim stoku góry Torch i teleportuje Cię do wyjścia. Udaj się na górę i po chwili ujrzysz Stalową Fortecę Nienarodzonego Boga...

Zakończenie jest jeśli nie zaskakujące, to przynajmniej nietypowe.

■ Little Horror

TYTUŁ	PERIHELION
PRODUCENT	PSYGNOSIS'93
GATUNEK	CYBERPUNK RPG
DYSKI	5
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
OCENA	10/10

RPG



Witam po raz trzeci wszystkich małych i dużych fanów RPG. Jak pewnie spostrzegliście, ze zdumieniem i zdenerwowaniem, a pewnie także ku uciesze co poniektórych podejrzanych, reakcyjnych elementów zmienił się trochę image rubryki RPG. Polegać to będzie miało głównie na zmniejszeniu jej objętości oraz rozparcelowaniem jej na mniejsze działy.

• RPG Sztuka Egzystencji — w którym będę snuł swoje psychodeliczno-teoretyczne wywody na temat naszych ulubionych gierek — jak przeżyć, zarobić czy o najczęściej spotykanych schematach i wadach gier Role-Playing.

• RPG Strefa Mroku — jak sama nazwa wskazuje: będą tu same ortodoksyjno-mroczne rolplejowe kawałki. Napiszę m.in. o wilkołaku, wampirze, wiedźmie, czarowaniu itp. elementach gier typu RPG. Obiecuję jednak ciekawe quasi-naukowe podejście do tematu: wiadomości podawane tu nie będą wyciągane z hollywoodzkich filmów, ale z przeróżnych oficjalnych i nieoficjalnych publikacji, podejmujących tę problematykę.

• Trzecią rubryką, charakteryzującą się dużą niestałością, będzie: RPG Informacje — tu będzie miejsce na komunikację z Wami (piszcie i dzwońcie ze wszelkimi problemami dotyczącymi amigowych gier RPG!!!) oraz podawanie nowości z rolplejowego światka. Wielkość tej rubryki oraz jej czasowe znikanie będzie oczywiście uzależnione tylko i wyłącznie od ilości przepływających do mnie informacji. Od tego momentu solucje do gier RPG sygnowane moją ksywą będą umieszczane nie w cyklu „Dla Maniaków — RPG", a na stronach zatytułowanych

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Pewnego razu odwiedziłem przez przypadek swoją placówkę edukacyjną i trafiłem na wykład, na którym profesorek wygłaszał tyradę, jak napisać algorytm programu dla firmy zajmującej się dystrybucją paszy dla drobiu. Od razu nasunęła mi się myśl o grach RPG — niby mówi się o nich „musisz się wczuć w postać swego bohatera", ale czysto prozaicznych wątków w ich życiu (czyli podczas naszej rozgrywki) raczej nie uświadczymy (mówimy oczywiście o grach komputerowych). Naprawdę rzadko zdarza się, że bohaterowie po walce, w której stracą 80% sił, muszą kurować się przez około tydzień. Jedynym wyjątkiem, bardzo realistycznym zresztą, może być gra „Blade Of Destiny". Muszę przyznać, że produkt ten pod względem realizmu, bardzo mi zaimponował. Występuje tam szereg ciekawych przypadków, jakie mogą spotkać naszych herosów. Możemy np. wejść do knajpy i trochę, mówiąc swojsko, podrinkować. Jeśli jednak przeciągniemy strunę, to zaspokoimy nie tylko pragnienie, ale również... upijemy się. Jeśli graliście w tę gierkę i byliście w takiej sytuacji, to pewnie po komentarzu „Wygląda na to, że XXX wypił o jednego za dużo — zatacza się i chodzi zygzakiem po całej uliczce", spojrzeliście na parametry swych herosów. Otóż po takiej akcji podwyższają swoją wartość o jeden przymioty takie jak: siła, charyzma (czy ktoś widział charyzmatycznego pijaka?), odwaga (no tego na pewno żadnemu nie brakuje), a zmniejsze się np. zręczność. Podwyższają się też cechy negatywne, np. klaustrofobia czy nekrofobia. Zgodnie z logiką jest to efekt czasowy i po przeczekaniu kilku godzin wszystko wraca do normy. Moim zdaniem — czysty odlot. W „BOD" można również podczas pobytu w knajpie próbować zabawić się w doliniarza. Muszę stwierdzić, że jest to opłacalne, ale nie należy nigdy kraść więcej niż dwa razy w jednym miejscu. Skończy się to tym, że przyłapani na uprawianiu jednego z najstarszych zawodów świata (bez skojarzeń proszę — złodziejstwo też jest stare), już nigdy nie zostaniemy wpuszczeni do owego przybytku. Wygląda to dosyć zabawnie, gdy wchodzimy do knajpy i w celu zdobycia jakiejś informacji stawiamy wszystkim browary, które nas kosztują ok. 1-2 dukatów, a po trzech, czterech kolejkach wiskamy kieszenie kolegów od kielicha, zbierając nawet do 9 dukatów. Niemniej jednak trzeba przyznać, że jest to realistyczne, aż do bólu. Ciekawe są również inne wypadki



losowe, jak np. złamanie broni podczas walki (bardzo denerwujące, jeśli zdarza się za często), wpadnięcie części(!!!) drużyny w dziurę w podłodze, wspinaczka po skałach, spotkanie stada jeleni na drodze (gdy mamy łuk lub kuszę, możemy je upolować i przerobić na papu), atak piratów podczas podróży morskiej. Są to elementy, które moim skromnym zdaniem powinien mieć każdy rasowy rolplej. Inną atrakcją jest możliwość podziału drużyny na kilka mniejszych! Jest to rzecz niespotykana w innych gierkach, ale jakże przyjemna i zarazem realistyczna. Gdy badamy jakiś nieznany nam dungeon, możemy odłączyć od głównej drużyny osłabionych we wcześniejszych walkach osobników, nie narażając ich tym samym na pewną śmierć. Trzeba powiedzieć sobie jednak jasno, że każdy produkt o nadmiernym stopniu realizmu traci dużo na grywalności. Jako przykład mogę podać sytuację z „Blade Of Destiny". W pewnym momencie chciałem przedostać się na drugą stronę masywu górskiego, wyruszam w drogę, aż tu nagle otwiera się okno dialogowe, w którym napisano „It's suicide..." — no, no pomyślałem sobie – kariera krótka, ale dynamiczna; skąd oni mnie znają, to już ich sprawa, ale dlaczego nie mogę się udać w dalszą podróż? Po przeczytaniu dalszej części tekstu, mina mi zrzedła — chodziło o to, że właśnie nastąpił pierwszy dzień zimy, w wyniku czego góry są oblodzone i zaśnieżone, a podróż przez nie jest równoznaczna ze śmiercią. Fajnie, jest realizm – tylko co ja mam teraz robić? Otóż jedynym wyjściem okazała się Metoda Misia (nie chodzi tu bynajmniej o film z owym zwierzem w tytule) — zaległem w piękny i zarazem romantyczny, trzydziestodniowy sen zimowy w jednej z miejscowych mordowni. Obudzony po tej hibernacji, z radością ruszyłem w dalszą podróż. Jak sami widzicie, taki przestój w grze może spowodować głęboką depresję u gracza. Przyznam, że nawet mnie, człowieka widzącego świat w różowych barwach, sytuacja ta lekko sfrustrowała. Inną, bardzo denerwującą mnie wadą rolplejów jest walka w czasie rzeczywistym. Przychodzą mi do głowy tylko trzy typowo rolplejowe gierki, w których walka toczyła się na płaszczyźnie strategicznej: „Blade Of Destiny", „Amberstar" oraz

„Perihelion". Prawdę powiedziawszy żadna z nich nie miała rewelacyjnych algorytmów, a np. „Perihelion" wymagał od gracza usunięcia ze stołu ciężkich przedmiotów, którymi ów mógł po przegranej (która zdarzała się nader często) zrobić sobie w przypływie furii duże kuku. Trzeba tu zaznaczyć, że „Blade Of Destiny" ma na pewno najmniej atrakcyjną fabułę spośród tych trzech gier. Jej monotonia, liniowość oraz ciągłe powtarzanie się grafiki, zaczęły w końcowych fazach rozgrywki budzić u mnie zupełnie irracjonalny przypływ agresji. Sytuacja ta powtarza się niestety w „Amberstarze", natomiast z „Perihelionem" jest już znacznie lepiej. Jednak forma rozgrywanej walki jest sprawą gustu: część lubi dynamiczne walki z unikami i zadawaniem ciosów wielkim dwarfim toporem, zaś druga część woli trochę pokombinować i pomyśleć. Swego czasu byłem zwolennikiem metody pierwszej, jednak szybko ona mi się znudziła, gdyż była bardzo łatwa, przy czym często ogromnie monotonna (patrz: metody walki w poprzednim odcinku RPG). Podsumowując, trudno jednoznacznie jest stwierdzić, czy w rolpleju potrzebny jest duży realizm odnośnie funkcjonowania postaci w wyimaginowanym świecie. Z jednej, stanowi to na pewno o atrakcyjności produktu, ale jednocześnie poważnie utrudnia granie i lekko wybija z tak klimatycznego nastroju, jaki jest charakterystyczny dla każdego rolpleja — pobytu w nierealnym świecie. Najlepszym rozwiązaniem jest zapewne metoda złotego środka – trochę realizmu i trochę fantazji. Aby Was o tym przekonać i pokazać, że niepowtarzalność wykreowanego świata to gwóźdź gier RPG, zapraszam za miesiąc na parę słów o najklimatyczniejszych rolplejach na Amigę.



RPG – STREFA MROKU

Słów kilka o wilkołakach

Właściwie trudno byłoby mi odpowiedzieć na pytanie, dlaczego oficjalnie tak niechętnie wspomina się o tych miłych zwierzaczkach. Gdy w poszukiwaniu informacji dla Was przekopywałem się przez przeróżne książki, traktujące o starożytności i średniowieczu, nigdzie, nawet tam gdzie opisywano pogańskie obrządki i wierzenia, nie znajdywałem choćby szczątkowych informacji na temat wilkołaków. Wygląda na to, że temat ten (mimo że przecież, na swój sposób, jest fragmentem tradycji) jest mniej atrakcyjny niż np. opis cepeliowsko-mazowszańskich średniowiecznych ubrań. Jest to na pewno ściśle związane z rozwojem religii chrześcijańskiej, która skutecznie tępiła wszelakie herezje, stawiając sobie za cel m.in. „uczłowieczenie człowieka". Jak się okazało, niewiele z tego wyszło, a przy okazji poszło w niepamięć sporo ciekawych legend i wierzeń, zwanych przez co poniektórych pogańskimi. Uprzedzając listy – zaznaczam, że nie jestem: satanistą, zboczeńcem, propagatorem ciemnoty, a wszystkie redakcyjne testy na „normalność" wypadły dla mnie bardzo pozytywnie. Artykułem tym, mam nadzieję, powiększę czyjąś utylitarną wiedzę każdego rolplejowca na tematy, które mogą być potrzebne podczas rozwiązywania zagadek w grach RPG. A więc zaczynajmy...

Wiara w istnienie wilkołaków ma swoje korzenie już w starożytności. Ponoć w starożytnej Arkadii składano ofiary jakiemuś wilczemu bóstwu wypartemu później przez Zeusa Likajosa, który to z kolei miał poświęcone mu sanktuarium na Likajonie — „Wilczej górze". Pewnie zaskoczy Was ta wiadomość, ale już Herodot (dla ciekawskich: „Dzieje" 4,105) opisuje plemię Neurów, z których każdy raz do roku staje się wilkiem. O zamianie człowieka w wilka wspomina również Pliniusz w dziele pt. „Historia Naturalna". Pisze on tam mianowicie o rodzie, spośród którego raz na całe pokolenie losowo wybierany jest człowiek, mający się jakoby później zamienić w wilka na dziewięć lat. Wilkołak najczęściej występował jednak w wierzeniach od średniowiecza aż do XIX (sporadycznie XX wieku!) — np. w XV wieku rada teologów zebrana przez Zygmunta Luksemburskiego stwierdziła, że wilkołaki istnieją... Najciekawszym motywem w „sprawie wilkołaczej" jest to, że tak na dobrą sprawę nikt nie podaje szczegółowo, jak „można zostać wilkołakiem". Znalazłem co prawda kilka niejasnych informacji, wg. których owym monstrum zostawali ludzie poddani wpływom jakichś czarów. Jakich czarów, przez kogo rzuconych i dlaczego — tego niestety wyczytać nigdzie nie zdołałem (jeśli ktoś zna odpowiedź na to pytanie, chętnie się z nią zapoznam — błagam nie przedstawiajcie mi tylko fragmentów scenariuszy jakichś hollywoodzkich filmów). Ów zamieniony człowiek prowadził swoją demoniczną działalność w nocy, objawiała się ona najczęściej atakami na ludzi błądzących po lesie — niewielu śmiałków planowało sobie drogę, tak aby biegła ona przez środek gęstego lasu, w dodatku podczas pełni księżyca. Według niektórych źródeł wilkołaki porywały nocą dzieci z domów (niczym wołomińska mafia) i wykopywały trupy z grobów. Część źródeł podaje, że wilkołakiem stawał się człowiek, który musiał pokutować po śmierci za swoje przewinienia. Niemniej jednak wilcze wycie w nocy zawsze kojarzyło się (i pewnie nadal kojarzy się) wielu ludziom ze zbliżającym się niebezpieczeństwem, a blask wilczych ślepi w leśnej gęstwinie przyprawiał nawet największych zabijaków o szybsze bicie serca. Wszem i wobec wiadomo było, że wilkołak kończy swe łowy dopiero w momencie, gdy w pełni zaspokoi żądzę krwi. Zmiana człowieka w tę straszliwą bestię mogła nastąpić tylko i wyłącznie w wypadku wystąpienia określonych sprzyjających temu procesowi warunków. Były nimi: pełnia księżyca, silny strach lub gniew, ból, podniecenie, albo widok dużej ilości krwi. O ile warunek pierwszy jest zapewne znany wszystkim, to pozostałe są na pewno nietypowe i sugerowałyby, że metamorfoza może zajść nawet w dzień! Wilkołak charakteryzuje się po zamianie dużą witalnością i mocą fizyczną. Ma ponad dwa metry wzrostu, jego ciało pokryte jest gęstą, wilczą sierścią. Najbardziej przerażający widok stanowi jednak pysk monstrum —



jest to połączenie twarzy ludzkiej z wilczą. Podczas przebywania w ludzkiej skórze, wilkołaka rozpoznać jest bardzo trudno. Niemniej jednak specjaliści od tych miłych zwierzątek wyróżniają następujące ludzkie cechy, świadczące o tym, że delikwent może zmienić się w potwora — są to: zrośnięte brwi, wystające kości policzkowe oraz owłosione dłonie i kark. Pewnie sporo słyszeliście o polowaniach na czarownice. Otóż muszę Wam zakomunikować, że przed nastaniem tej „mody", równie często i skutecznie wyszukiwano i eliminowano wszelkich ludzi charakteryzujących się powyższymi cechami fizycznymi (prawie nazizm — no cóż, średniowiecze nie różniło się prawie niczym od dzisiejszych „oświeconych" czasów... e, przepraszam — nie było Amigi). Zabicie człowieka po jego przemianie w wilka jest rzeczą niesłychanie trudną. Od jego ciała odbija się broń konwencjonalna: strzały z łuku, dzidy, miecze czy naboje pistoletowe. Zranić go można było za pomocą ognia, czarów oraz trucizn przyrządzonych z odpowiednich ziół — jednak jak napisałem, tylko zranić. Wilkołak regenerował swoje rany podczas najbliższej pełni księżyca. Śmierć potwora można spowodować tylko na dwa sposoby: poprzez trafienie go w serce strzałą zakończoną srebrnym grotem lub (postęp techniki rUleZ!) srebrną kulą. Według niektórych źródeł, ciało wilkołaka musiało być potem jeszcze dodatkowo spalone. Po uśmierceniu wilkołak przyjmował swój normalny ludzki wygląd.

To by było wszystko, jeśli chodzi o straszenie dzieci o północku. Jednak musicie przyznać sami, że coś w tym jest, nikt w to nie wierzy, każdy śmieje się, gdy mówimy mu coś o wilkołaku. Pamiętam jednak z autopsji taką sytuację (100% truth now), w której miałem ciepło około serca. Rzecz działa się w Bieszczadach, sytuacja ułożyła się tak, iż mimo zapadnięcia mroku musiałem wyskoczyć z naszego obozowiska, do oddalonego o około kilometr schroniska. Wziąłem ze sobą latarę, siostrę i ruszyłem w drogę. Gdy już wracaliśmy, zupełnie jak w slapstickowym filmie, zgasła mi latarka. Hmm... no cóż, zdarza się – powiedziałem – i raźno ruszyliśmy dalej. Dopiero teraz zauważyliśmy, że zaczyna podnosić się mgła (skądinąd częsty efekt w letnie wieczory na terenach położonych koło gór i rzeczek) i nie wiem, jak my sister, ale ja poczułem się wyraźnie nieswojo. W pewnym momencie, w przydrożnych krzakach trzasnęła gałązka i coś się poruszyło... Pierwszy obraz jaki mi stanął przed oczami, to monstrum ze „Srebrnej Kuli" Stephena Kinga przeplatany z wątkami z filmu „Skowyt". Dopiero później, jako człowiek racjonalny pomyślałem — zboczeniec — że jest dobrze: weźmie moją siostrę, a mi da spokój (chyba, że...). No cóż, jako, że życie jest prozaiczne, to okazało się, że był to po prostu mój kumpel Jagd 52 oraz szwagier Valdi robiący nam właśnie dowcip stulecia. Tak więc ku przestrodze wszystkim turystom: Nigdy nie chodźcie nocą po lesie...

■ Vilkolacus Anormalus — sUicIdE

STRATEGIA DLA POLSKI CZĘŚĆ II

Czołem stratedzy!

Tak, oto przed Wami drugi odcinek krotochwilnych dowcipów dziadzia JAGDA. W poprzedniej części naszego spotkania pisałem o pojęciach podstawowych, których zrozumienie może wydawać się zbyteczne, lecz w sytuacji, gdy stajemy „face to face" z naszą maszyną czasami takie najprostsze banałki urastają do rangi problemów niemalże priorytetowych. Poza tym musicie pamiętać (i tutaj prośba do zaawansowanych o nieciskanie we mnie gromami marki Bumar Łabędy), że naszym zadaniem jest zaznajomienie z tymi problemami ludzi, nie mających pojęcia o strategii militarnej, to właśnie dla Was — kadeci! — powstaje ten cykl zwany potocznie „Zaklętym Okręgiem Militarnych Obsesjonatów" — w skrócie ZOMO.

Dziś pogwarzymy sobie o poszczególnych rodzajach formacji zbrojnych.

No to zaczynajmy...

Na początku małe wyjaśnionko — będę w tym odcinku operował terminologią i schematami z okresu drugiej wojny światowej. Dlaczego? Ponieważ jest to najbardziej spopularyzowany okres historii w grach strategicznych, nie tylko komputerowych. Jeżeli chcecie poznać inne epoki — piszcie. Ende.

W poprzednim odcinku dość oględnie porównaliśmy sobie schemat organizacji armii do budowy ciała ludzkiego. To dość obrazowe porównanko było oczywiście modelowym uproszczeniem. Rzeczywistość jest niestety bolesna. Bolesna, bo bardziej skomplikowana. W praktyce, od czasów II wojny światowej, każda ze służb wojskowych wyodrębniła się jako oddzielna formacja w armii. Początki takiego trendu widać wyraźnie już od czasów wojen średniowiecznych, gdzie na przykład powstawały zalążki oddziałów, zwanych dziś popularnie saperami. No, min to oni nie kładli, ale budowanie zasadzek (np. typu wilczy dół), organizowanie przepraw na rzekach (ot, choćby przeprawa oddziałów polsko-litewskich przez Wisłę pod Czerwińskiem w 1410 roku) i temu podobne rzeczy, leżały właśnie w ich gestii. I żeby nie było nieporozumień — to nie była zorganizowana i cały czas funkcjonująca służba. Powoływano ją tylko wtedy, kiedy zaszła taka potrzeba – najczęściej z okolicznych cieśli i drwali. Dopiero postęp techniczny i wprowadzenie w życie clausewitzowskiej teorii armii masowych (czyli nie sąsiad na sąsiada, ale miasto na miasto) spowodowały potrzebę trzymania w pogotowiu takich służb. Podobnie rzecz się miała z kwestią zaopatrzenia — od taborów Kserksesa (to taki król perski, co miał nieszczęście wdepnąć w greckie polis — miasta-państwa) do zmechanizowanych kolumn w II w.ś. i lotniczej służby zaopatrzeniowej w latach wojny w Korei i w Wietnamie. Po prostu postęp...

Ale my tutaj gadu, gadu o służbach pomocniczych, a temat czeka. Otóż, moi mili, przeanalizujemy sobie kilka przykładów formacji zbrojnych. Zacznijmy od...

1) Piechota

Można śmiało stwierdzić, iż to najstarszy rodzaj wojska. Piechurzy pełnią do dziś ważną rolę w systemach walki zbrojnej — ich zadanie, to walka właściwie na wszystkich rodzajach terenu, obrona z wykorzystaniem lokalnych właściwości terenu, patrolowanie i rozpoznanie. Piechota ma jedną zasadniczą zaletę i kilkanaście równie wielkich wad. Ano kochani, nie ma takiego rodzaju wojska, który byłby w równie wielkim stopniu podatny na ogień nieprzyjaciela – mobilność piechoty (samej w sobie, model powiedzmy 1939) jest niewielka (ok. 40-50 kilometrów na dobę w terenie płaskim, bez szczególnych urozmaiceń), jej wyposażenie, to najprostsze rozwiązania, mające na celu połączenie zalety niewielkiej masy i utylitarności (przecież taki biedaczyna w mundurze, na własnych plecach nie uniesie czegoś co waży więcej niż 35-50 kilogramów, a potem będzie musiał jeszcze walczyć), no i oczywiście, jeśli nasi herosi szos mają jeszcze istnieć, to sprzęt, jaki ze sobą targają, nie jest zbyt śmiercionośny — po prostu siła bojowa piechoty do najwyższych nie należy. Problemy te w znakomitym stopniu rozwiązali Niemcy w okresie II w.ś. Po prostu zmechanizowali oni swe oddziały, oddając na ich usługi całą rodzinę transporterów i ciągników (nie mylić z Ursus C-330). Tutaj, na gorąco, pewna uwaga. Już kilkakrotnie zetknąłem się z pewnym myleniem pojęć — piechota zmechanizowana, a zmotoryzowana. Między tymi formacjami istnieją podstawowe różnice w środkach transportu i metodach prowadzenia walki. Otóż piechota zmotoryzowana jest formacją wybitnie mobilną, na której potrzeby skonstruowano odpowiednie pojazdy (niemiecki Sdkfz.250/251 — opancerzony, półgąsienicowy pojazd o masie 10-12 ton, mogący zabrać kilku-kilkunastu żołnierzy z lekkim ekwipunkiem, uzbrojony w jeden karabin maszynowy), dzięki którym może się dość szybko przemieszczać i być w miarę chroniona przed nieprzyjacielskim ostrzałem. Piechota zmechanizowana wyposażana jest w pojazdy mechaniczne, mające na celu zapewnienie transportu na pole walki, gdzie żołnierze są spieszani (wysiadają z maszyn) i wchodzą w ogień działań. No, przykładem takiego pojazdu może być chociażby... rower! Tak, tak, przed wojną mieliśmy na stanie naszych wojsk wiele kompanii cyklistów (dziś i tego nie ma...). Różnica polega m.in. na tym, że piechurzy zmotoryzowani nie muszą wysiadać z maszyn, aby walczyć, gdyż dzięki odpowiedniej konstrukcji pojazdów (otwory strzelnicze) mogą prowadzić z nich ogień z broni lekkiej (karabin, karabin maszynowy). Jak z powyższego wynika, zmotoryzowani mają lepiej (przynajmniej do czasu, aż w ich pudełeczko nie przygruchnie jakiś śmieszny pocisk p-panc.). A wracając do tematu...



Jak więc widać, można było w jakiś sposób zaradzić dwóm pierwszym problemom (małej mobilności i nieodporności na ogień wroga). Kwestia trzecia (siła ognia) pozostaje właściwie do dziś tematem rozpraw naukowych i wielu sporów wśród ludzi spod znaku Marsa (nie mylić z batonikami, na miły Bóg...!). Technika postępuje naprzód i przy dzisiejszym jej stanie można śmiało zaryzykować twierdzenie, iż odpowiednio wyposażona piechotka nie jest już „mięsem armatnim" dla czołgów. Ale taka „dopalona" piechota nie ma już podstawowej zalety, dla której formowano wielusettysięczne armie — nie jest już tania! Tak, tania! Znacznie łatwiej i taniej jest bowiem wyprodukować karabin i dać go komuś, aby nim walczył, niż np. skonstruować czołg i, odpowiednio wyposażony, pchnąć z wyszkoloną załogą na front. Oto jedna z podstawowych przyczyn, dla której piechota po dziś dzień (i pewnie będzie jeszcze długo) towarzyszy nam na polach bitewnych. Po prostu jest ją łatwo formować i uzbroić, a wyeliminowanego żołnierza

zastąpić nowym (vide — Soviet Union, nawet jeśli nie masz ich na mapie, to możesz być pewien, że oni tam gdzieś są).

2) Artyleria

No, nareszcie coś dla prawdziwych pirotechników. Tak, nie ma to, jak taka sześciofuntówka i wychowawca na drugim końcu lufy... Ech, rozmarzyłem się... Otóż nasza bohaterka powstała w dużej mierze dzięki inwencji twórczej mieszkańców państwa środka — Chin (jeszcze wtedy nie Ludowych, ale równie wielkich). Wynalazek prochu spowodował, że zaczęto się poważnie interesować jego wojskowym wykorzystaniem. Początki prawdziwej artylerii możemy spokojnie umieścić w... średniowieczu. Były to co prawda wynalazki nie tyle efektywne, co efektowne – w mniejszym stopniu niosły śmierć, co pożogę i ogień. Sam efekt psychologiczny musiał być wielki. Wszyscy miłośnicy twórczości niejakiego Henryka S. pamiętają zapewne, jak to „faszystowscy" Krzyżacy okładali pociskami z bombard wojska „polsko-ruskie" pod niewielką wsią Grunwald w 1410 roku. Ot, taka ciekawostka, ale jak ważna — nasi kochani sąsiedzi zza Odry (wtedy zza Torunia) ściągnęli sobie sprytniutko ten wynalazek Marsa (przypominam o batonikach...!). Co prawda nie nacieszyli się nim długo (film im się urwał — panoramiczny... he,he), ale sam fakt odnotowano w kronikach. Używano zatem tego wynalazku już wtedy. Co było później? Ano starano się uczynić owo monstrum jeszcze bardziej śmiercionośnym. Zwiększano kaliber i masę pocisków, a niezabawem okazało się, iż takiego ciężaru żadne bydlątko nie pociągnie i artyleria zrobiła wielką karierę w marynarce wojennej. Mistrzami wykorzystania jej możliwości byli Anglicy i Szwedzi, potem w epoce „małego Cesarza" prymat w taktyce i użyciu artylerii przejęli Francuzi. Z czasem ujednolicano jej kalibry i ładunki, aby można było łatwiej zaopatrywać jednostki (praktyczną reformę artylerii przeprowadzili Francuzi u schyłku monarchii). A w wieku dwudziestym połączono ją z gąsienicowym podwoziem i powstał czołg, co prawda nie tak od razu, ale schemat działania był właśnie taki. Wiek XX to czasy silnej specjalizacji i ten trend nie ominął tego typu formacji. Podzielono ją wedle kalibrów na lekką, średnią i ciężką, a według środków poruszania się – na zmotoryzowaną, konną i artylerię piechoty (też konną, wyjąwszy jednostki strzelców górskich). Dziś praktycznie istnieją tylko jednostki zmotoryzowane i zmechanizowane, które nie mają podstawowej wady artylerii czasów wcześniejszych — ogromnej wrażliwości na ogień nieprzyjaciela. Po prostu najlepszą metodą na zniszczenie lub zdobycie dział nieprzyjaciela było wybicie obsługi tych dział. Dziś jest to bardzo trudne. Nic nie zapowiada zejścia artylerii z pola bitew przyszłości do lamusa. Po odpowiednich modyfikacjach będzie z pewnością jeszcze długo pełnić rolę „młota wojennego" na polach walk.

3) Oddziały specjalne

No, to dobrnęliśmy do naszych milusińskich. Z pewnością nieraz widzieliście na ulicy gościa, paradującego w zielonym bereciku (z antenką lub bez) wojsk specjalnych. Ich zadaniem jest wykonywanie zadań, jak sama nazwa wskazuje, specjalnych. To po prostu ludzie do specjalnych poruczeń, mający realizować najdziwniejsze polecenia sztabu. Musimy tutaj wyjaśnić sobie pewną różnicę, zachodzącą między formacjami komandosów, a spadochroniarzy. To nie jest to samo. Absolutnie! Spadochroniarze to specjalnie wyszkolona i wyekwipowana piechota, dla której środkiem lokomocji są samoloty, a główną bronią zaskoczenie i sprawne działanie. Są używani w sposób charakterystyczny dla innych formacji — planowo, z zadaniem uchwycenia danego obiektu i utrzymania pozycji do nadejścia własnych sił lądowych lub innych. Komandosi używani są w znacznie mniejszej skali (grupy kilku- lub maksymalnie kilkudziesięcioosobowe) do wykonania konkretnego zadania – likwidacji pewnych osób lub obiektów, dywersji na tyłach wroga. Są wąsko wyspecjalizowani w swoich zadaniach i dlatego są prawdziwymi artystami wojennego rzemiosła. O ich udanych akcjach mówi się rzadko, a o nieudanych – w ogóle. Historia sił specjalnych nie jest długa, bo w formie, w jakiej znamy te formacje dziś, powstały one w czasach II w.ś. Ich protoplastami można nazwać oddziały wydzielone, powstające wówczas, gdy zaistniała taka potrzeba. Przeważnie jest to druga połowa ubiegłego stulecia, wcześniejsze akcje tego typu były naprawdę zjawiskiem marginalnym. Formowane w grupy uderzeniowe, jednostki specjalne spełniały rolę zwiadu, grupy dywersji etc. Ich zadaniem najczęściej było dokonanie aktów sabotażu i dywersji na tyłach wroga.



Spadochroniarze, jako formacja, powstali na początku lat trzydziestych naszego stulecia a kraj, który wówczas był w tej broni najbardziej zaawansowany, to ZSRR! Nasi wschodni bracia opracowali (dość prymitywną, trzeba powiedzieć) technikę skoków samolotowych. Wobec czystek stalinowskich w Armii Czerwonej w latach 1936-1937 liczba dowódców znających się na rzeczy spadła (a właściwie padła) do zera (z marszałkiem Tuchaczewskim na czele), a prymat w tej dziedzinie przejęli Niemcy. Później, z wiadomych wszystkim przyczyn (1939-1945), do elity w wykorzystaniu wojsk powietrzno-desantowych doszlusowali Anglosasi i ich sojusznicy (Sowieci już nigdy nie uzyskali takiej przewagi doświadczeń, jaką mieli przedtem, choć ich spadochroniarze, w porównaniu z innymi armiami, są znacznie liczniejsi). Wojska specjalne mają jeden mankament — należy uzupełnić ich zapasy w ciągu 24-48 godzin od desantu, ponieważ z tym z czym wylądują, są w stanie zatrzymać piechotę nieprzyjaciela i lekko opancerzone pojazdy na bardzo krótki czas, i w praktyce korzysta się z ich usług, kiedy dowódcy są pewni (lub tak przynajmniej mówią), że będą mogli przyjść z odsieczą walczącym „zielończom" w ciągu kilkudziesięciu godzin. Najgroźniejszą bronią spadochroniarzy jest zaskoczenie – w praktyce mogą znaleźć się w ciągu kilkunastu godzin w dowolnym miejscu za liniami wroga.

Jest wielce problematyczne, czy kiedykolwiek oddziały specjalne zejdą z pól bitewnych. Mają zbyt wiele atutów, a w przypadku konfliktu o małym natężeniu, stosowani jako doborowa piechota spełniają wyśmienicie swe zadania. Są w swych założeniach formacją bardzo uniwersalną i dlatego zawsze będą mogli dostosować się do stawianych im wymogów.

4) Oddziały i służby „tyłowe" i zadań technicznych

Oto dotarliśmy do prawdziwego krwiobiegu naszej armii, do jej szkieletu i całego układu nerwów. Służby „tyłowe" — to określenie jest bardzo mylące i, wydaje mi się, bardzo krzywdzące dla ludzi pełniących w nich swą służbę. Co prawda nie ma tam efektownych szarż na bagnety, czy rajdów pancernych, ale szary trud kierowców kolumn zaopatrzeniowych, lekarzy, łącznościowców jest niezwykle potrzebny. Dlaczego? Spójrzmy na liczby...

Pozostańmy przy najbardziej popularnej armii świata, armii spod znaku orła białego – dla nie znających się na godłach podpowiedź — nie chodzi tu o naszą armię, lecz o amerykańską. W czasach naszego ulubionego konfliktu (II w.ś.) dywizja zmechanizowana lub lekka dywizja pancerna zużywała w ciągu jednego dnia działań ponad 700 ton środków pędnych, amunicji, żywności etc. Czy wyobrażacie sobie, jak wielki musiał być dowóz zaopatrzenia na front, gdzie walczyło ponad 30 dywizji?! 21 000 ton! I żeby było śmieszniej, dziś służby zaopatrzeniowe muszą odwalić jeszcze bardziej tytaniczną robotę. Dywizja pancerna zużywa bowiem dzisiaj w ciągu dnia walk ponad 5000 ton zaopatrzenia! To ponad 330 piętnastotonowych ciężarówek! No i niech mi ktoś teraz powie, że zaopatrzenie to tacy umorusani ludzie, pętający się bez celu między jednostkami, rozwożący lody Bambino i chłodną colę.



A służba medyczna. Proszę bardzo. W czasie II wojenki intergalaktycznej około 23-28% rannych dowożonych do punktów medycznych umierało — oznacza to, że co czwarty żołnierz trafiający do szpitala wojskowego umierał. Dziś ten odsetek nie wynosi nawet 5%! Ba, nasi wschodni bracia najeżdżając Czeczenię dali sobie radę nawet z tak skomplikowanym przypadkiem, jak utkwienie kuli w komorze serca! (To nie bajka ani tania propaganda, medycyna wojskowa jest dziś najlepszą i najsprawniej działającą służbą medyczną na świecie).

A łączność. Jej wpływ na walkę jest ogromny. Cóż począłby zwycięski dowódca, nie mogąc porozumieć się ze sztabem, co do kierunku ścigania wroga? A ten biedak co przegrał, co zrobiłby, gdyby nie znał położenia sąsiednich oddziałów i bez powiadomienia ich o sytuacji, wycofał się. Sama historia naszej wrześniowej klęski pełna jest takich wydarzeń. Brak odpowiednich służb łącznościowych praktycznie uniemożliwia prowadzenie działań zbrojnych. Oto kolejne formacje przyczyniające się do zwycięstwa, bez których byłoby ono niemożliwe.

P.S. CDN. w następnym numerze.

■ Jagd 52

TIPS & TRICKS

WSZYSTKIE GRY, Konrad Wąs

Wpisz cztery razy alfabet od końca — zaczną Cię boleć palce.

A-TRAIN

W czasie gry wpisz CHEATERCHEATERWIMP — 50,000,000 dolców.

BODY BLOWS

Podczas wyświetlania menu trzymaj przez około 5 sekund joystick w porcie pierwszym wychylony w prawo, a joy w porcie drugim w lewo. Pojawi się cheat menu.

BODY BLOWS GALACTIC, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Wpisz się w HIGH SCORE jako:
MEANTEAM — nieskończone kredyty,
DESIRE93 — j.w.
LORDARSE — nieśmiertelność.

BREATHLESS, Przemek Tusiewicz

Kody:
WORLD 2: 181C5HBQL87HS51D
WORLD 3: 181CRCR4LCRLSOPT
WORLD 4: 181CSEBQLCRRH8SD

BREATHLESS, Piotr „Pit" Wieczorkiewicz

Inne kody:
181A59H6009PGOPD
181A590IIWLPGOPT
181A59MKTINPGO5D

CANNON FODDER 2, Damian Małecki

FILE MASTER funkcja FILE EDIT. Gra tworzy SAVE pod nazwą jaką nadaliśmy. Save nagrywamy na osobnym dysku (UWAGA! Należy użyć opcji FORMAT w grze). Zwiększenie liczby rekrutów — BAJT 19: np. 14 (hex.0E) najlepiej 250 (hex. FA) radzę nie ustawiać więcej, bo gra może się skopać. BAJT 13 odpowiada za numeracje misji (wartość nie autentyczna). BAJT 1 odpowiada za misję (wartość autentyczna). Są tam podane numery faz:

MISJA	ILE FAZ	HEX.
1	1	00
2	3	01,02,03
3	4	04,05,06,07
4	3	08,09,0A
5	2	0B,0C
6	3	0D,0E,0F
7	4	10,11,12,13
8	2	14,15
9	5	16,17,18,19,1A
10	2	1B,1C
11	1	1D
12	6	1E,1F,20,21,22,23
13	2	24,25
14	4	26,27,28,29
15	2	2A,2B
16	3	2C,2D,2E
17	1	2F
18	2	30,31
19	4	32,33,34,35
20	1	36
21	4	37,38,39,3A
22	5	3B,3C,3D,3E,3F
23	2	40,41
24	6	42,43,44,45,46,47

Aby mieć generała należy nagrać SAVE pod nazwą JOOLS

COLONIZATION

By dostać 50000 złota i odsłonić całą mapę nazwij jedno ze swoich miast CHARLOTTE. Dobrze jest mieć co najmniej jednego żołnierza lub dragona w każdej kolonii. Te jednostki militarne są tworzone z obywateli kolonii i nie uszczuplają zasobów kolonii.

D-GENERATION

Hasło do komputera to DEATH.

Kiedy zostałeś zabity, kręć w kółko joyem trzymając fire. Pojawisz się w tym samym miejscu z ośmioma życiami.

FLY HARDER (CD32)

Kody:
2 PHO
3 MET
4 BLA
5 SUP
6 TRA
7 QUA
8 NEO

HIRED GUNS, R2D2

Jeżeli brakuje ci amunicji, żywności etc. to możesz cofnąć się do lokacji, w której już byłeś i przejść ją jeszcze raz, zbierając potrzebne ci przedmioty. Warto jest wrócić do pierwszej lokacji (łatwo przejść, można zdobyć granaty, osłonę, teleport, mini-gun, trochę jedzenia). Warto jest także cofnąć się do lokacji z magazynem amunicji.

PREMIERE, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Wpisz na ekranie tytułowym: SPARKPLUGS — naciśnij F1-F10.

R-TYPE, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

W czasie gry przytrzymaj na trzy sekundy klawisze [DEL] i [HELP], a zostaniesz przeniesiony o poziom w górę.

SHADOW FIGHTER, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Na ekranie z funkcjami (wybór walk) wpisz:

PARAPONZIPOPO – walczysz jako PUPPAZ,

MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI – walczysz jako SHADOW FIGHTER,

TEREKAKKU – nieskończone kredyty.

Wpisz w trakcie walki EBBRAVOSCECCU — przeciwnik straci energię.

SPEEDBALL 2, Damian Małecki

Użyłem FILE MASTER-a funkcja DISK EDIT. Na samym początku nagrywamy SAVE (LEAGUE i CUP). Mamy 12 postaci i 8 kresek uzbrojenia po 100. Dla LEAGUE save znajduje się na bootblocku (0 track). Zmieniamy powtarzające się wartości 100 (hexadecymalnie 64) najlepiej na 250 (hex. FA) powyżej może się gra zawiesić (czyli w 12 miejscach wpisujemy hex. FAFAFAFAFAFAFAFA) co daje nam pełne uzbrojenie (agresywność, atak...). Kasy mamy 01100 (hex.044C), a więc zmieniamy 4 i 5 bajt na hex.7FFF (tu też nie przeginamy bo można zbankrutować) i mamy 32761 kasy. Save dla CUP znajduje się trochę dalej, bo na 22 ścieżce (track). Zmieniamy tak samo jak w LEAGUE. Kasy mamy 2000 (hex.07D0) zmieniamy na 7FFF.

STREET FIGHTER

Czy jeszcze ktoś gra w tę grę? Jeśli tak, to niech na ekranie tytułowym wpisze STREETCHEAT. Podczas gry będzie można przeskakiwać poziomy klawiszem [HELP]. A jeśli wciśniesz [DEL], Twój przeciwnik wygra.

STREET FIGHTER 2, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Podczas wyboru postaci ustaw się na graczu o imieniu BLANKA i wpisz PATIENCE. Ekran mignie, a klawisz F10 podczas gry zregeneruje energię.

Podczas gry na dwóch graczy wciśnij pauzę i wpisz 7KIDS. Możesz teraz walczyć dwoma jednakowymi fighterami.

TECHNO NINJA, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Kody:
2. 655055,
3. 160561,
4. 040778,
5. 070772.

VROOM, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Gdy wjedziesz do boksu naciśnij [G] — tankowanie paliwa, [T] — zmiana opon.

XTREME RACING

Są dwie ukryte trasy. Po zainstalowaniu gry spojrzyj do katalogów TRACKS i LAYOUTS. W katalogu TRACKS znajdź pliki:

- Road_Circuit_1B.Trk
- Volcanic_Badlands_1B.Trk
- Volcanic_Badlands_2B.Trk

I zmień ich nazwy na:

- Road_Circuit_3.Trk
- Volcanic_Badlands_1.Trk
- Volcanic_Badlands_2.Trk

W katalogu LAYOUT znajdź pliki:

- Road_Circuit_1B.raw
- Volcanic_Badlands_1B.raw
- Volcanic_Badlands_2B.raw

I przemianuj je na:

- Road_Circuit_3.raw
- Volcanic_Badlands_1.raw
- Volcanic_Badlands_2.raw

Teraz trzy nowe trasy są widoczne w TRACK SELECT MENU.

ZEEWOLF 2, Wisiński Miłosz Jojo Aquarius

Kody:
2. REQUIN,
3. WOLFRAM,
4. FULLMOON,
6. OURAGAN,
8. JMARGUS,
9. STAG,
11. KRAKEN,
14. STATION,
16. GBULL,
18. STATIPAUSE,
20. DOITNOW,
23. SHIPDECK,
25. GLOBOFF,
26. BEHAVE,
28. SHADOW,
29. MAXFUEL,
30. PELPAY,
31. DOMINO,
32. STEEROART.

LISTY

Poprzedni numer kończyliśmy w dzikim pośpiechu, by zdążyć na targi PLAYBOX. Do nerwowej atmosfery doszły jeszcze przetasowania personalne, co musiało się niekorzystnie odbić na graficznej stronie naszego pisma. Niniejszym więc chciałbym w imieniu całej redakcji serdecznie przeprosić Czytelników za buraki w naszym poprzednim wydaniu. Zafundowaliśmy Wam nieczytelne, bądź zniekształcone kolorystycznie screeny, istny przegląd redakcyjnych czcionek oraz niekompletną ankietę, za co spalamy się właśnie ze wstydu. Na domiar złego mamy czelność jeszcze raz zawracać Wam głowę, publikując brakującą część ankiety. Nie ma jednak tego złego, co by Czytelnikowi na dobre nie wyszło: przysyłając nam oba kawałki ankiety masz podwójną szansę na wygranie interesujących nagród, których pula (dzięki firmom obecnym na amigowym rynku) stale się powiększa.

Jak już wspomniałem, cały ten bałagan spowodowany był katowickim PLAYBOXEM. Sukces był połowiczny, bowiem nowy numer „WYDANIA SPECJALNEGO" dojechał dopiero drugiego dnia targów i nie doczekał trzeciego, bowiem został błyskawicznie wykupiony! Wiedzieliśmy, że Śląsk stoi Amigą, mimo to Wasza reakcja drugiego dnia targów kompletnie zbiła nas z nóg! Spora (jakby nie było) sterta naszego magazynu zniknęła błyskawicznie i wielu z Was odeszło z kwitkiem... Obiecujemy, że na przyszłoroczny PLAYBOX (jeśli w ogóle się odbędzie) przygotujemy się lepiej. Z rozmów z Wami wynika, że na Śląsku panuje zdrowa tendencja do przesiadania się na A1200 i dokładania wszelkiego rodzaju rozszerzeń i peryferiów. Narzekaliście także na niedowład RUCHU, który nie może trafić do Was z naszym magazynem. Na RUCH nic nie poradzimy, jednak można już zaprenumerować naszą gazetkę, a także zamówić numery archiwalne (patrz pod koniec numeru). Pytaliście także, kiedy wypuścimy płytkę CD na Amigę. Zobaczymy, jak wypadniecie w ankiecie. Jeśli będzie dla kogo, wydamy niejeden CD, tym bardziej, że od razu przyklasnęły temu amigowe firmy. Jedna zgłosiła gotowość do zapełnienia kompaktu demami rozpowszechnianych przez nią gier (polskich i zachodnich), druga natychmiast wystąpiła z propozycją wytłoczenia odpowiedniej liczby kompaktów. Jedno jest pewne — ma się ku dobremu! Tym firmom naprawdę zależy na Amidze, teraz wszystko zależy od Was samych. Jeśli wyrwiemy się z epoki pięćsetki łupanej, wszystko ruszy z kopyta.

O samych targach nie ma specjalnie co pisać. Obecni byli prawie wszyscy liczący się dystrybutorzy gier na Amigę oraz prawie wszystkie wydawnictwa komputerowe. Była także firma MATT (producent m.in. joypadów do maszynek wszelkiej maści), która w tym roku obchodzi dziesięciolecie (!!!). Serdecznie gratulujemy. MATT nie spoczywa jednak na laurach: opisywany przez nas niedawno „BOOMERANG" doczekał się braciszka, przeznaczonego dla właścicieli CD32, posiadającego wszystkie przyciski, jakie ma joypad do tej konsoli. Brawo, tego brakowało Amigowcom! Przy okazji okazało się, że błędnie podaliśmy cenę opisywanego w numerze 1/96 joypada „BOOMERANG B-103". Kosztuje on 13,90 zł, a nie jak podaliśmy 12,50. Przepraszamy. Dwa pozostałe człony imprezy (czyli fonografia i wideo) prezentowały się nad wyraz nędznie: na półkach z kasetami wideo królowały kreskówki dla dzieci i pornosy, natomiast na koncert galowy zaproszono tak kiepskie kapele, że za darmo bym tam nie poszedł, a co dopiero za pół bańki. Wyraźnie widać, że PLAYBOX kurczy się z roku na rok i niedługo chyba w ogóle zniknie...

A co nowego u nas? Odpowiem słowami Stanisława Tyma z filmu „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?": ZMIANY — ZMIANY — ZMIANY! Przetasowania personalne „w temacie składu" zaowocują już wkrótce zmianami (na lepsze oczywiście). Także jeśli chodzi o zawartość, jest coraz lepiej. Wokół pisma gromadzi się grupa konkretnych, inteligentnych ludzi, którzy gotowi są walczyć o Amigę do ostatka sił. Reszta natomiast zależy już od wyników ankiety — pójdziemy w kierunku najbardziej pożądanym przez Czytelników.

• Spieszę z informacją, że opisywaną przez nas w poprzednim numerze grę „COALA" można kupić w firmie MARKSOFT, tel. (0-22) 663-93-90.

• Winien jestem jeszcze jedno wyjaśnienie. W poprzednim numerze, w robaczanym kąciku napisałem, że w skeczu Monty Pythona „Crunchy Frog" właściciela firmy gra Michael Palin. Oglądałem to tyle razy, że nie raczyłem sprawdzić, czy mam rację. Podczas niedawnego seansu PP (piwko & Python) z kolegami okazało się, że rolę pokręconego przedsiębiorcy gra Terry Jones. Jest tak jednak w zapisie występu Monty Pythona w Hollywood Bowl (to wykonanie uważam za najlepsze), w „Latającym Cyrku" obsada jest nieco inna. Pewnie nikogo to nie obchodzi, jednak musiałem to sprostować, by uspokoić sumienie.

• Jeszcze wiadomość dla wszystkich, którzy przysyłają do nas dyskietki: jedna z moich „ółóbjonyh" instytucji, Poczta Polska jakiś czas temu znów podniosła ceny swoich usług (żeby jeszcze towarzyszyła temu poprawa jakości usług...) w związku z czym koperta zwrotna ZE ZNACZKIEM staje się koniecznym warunkiem, aby otrzymać zwrot wysłanej dyskietki. Sorry.

A co piszą Czytelnicy?

• „Zdarzają wam się różne potknięcia. Bynajmniej nie mam zamiaru komukolwiek cokolwiek wymawiać. Wręcz przeciwnie — wasze błędy nadają temu pismu swoisty urok". No tak, to już zasługujemy na litość! Podobnie reaguje matka, której córeczka właśnie po raz kolejny totalnie schrzaniła ciasto — „Nie martw się córuś, tak naprawdę to ja bardzo lubię zakalec..."

• „Zwiększcie liczbę stron! Każdy Amigowiec, mając do wyboru cztery strony u konkurencji czy 64 u Was, nie ma się nad czym zastanawiać." 64-stronicowy AMIGA CS jest bardzo prawdopodobny, jednak będzie się to wiązać z podwyżką ceny. Zobaczymy co na to „nasi ankietowani".

• Ciągle prosicie o opisy starszych gierek. Będziemy sukcesywnie spełniać te prośby.

• Zadzwonił do nas tajemniczy nieznajomy i poratował nas drobną poprawką do opisu gry „HEIMDALL 2" (WSCS 1/96). Jego zdaniem, pod sam koniec gry, przy fontannie powinno się skręcić w lewo, nie w prawo, o czym niniejszym zawiadamiamy.

• Mała erratka od Little Horrora: „REUNION" istnieje także w wersji na AGĘ.

• Konrad z Częstochowy pisze, że kupił oryginał „LIGI POLSKIEJ'96" i ZGUBIŁ KODY, w związku z czym prosi nas o ich przesłanie (dobre, co?). Jesteśmy do głębi wzruszeni Twoją propozycją, jednak w tej sprawie powinieneś się skontaktować z firmą MARKSOFT, jeśli rzeczywiście masz oryginał, powinni Ci pomóc.

• A propos ankiety przysyłaliście swoje uwagi na temat pisma. Za cenne spostrzeżenia dziękujemy szczególnie Janowi Świerzewiczowi z Mirosławca oraz Grześkowi, o którym niżej.

• Grzesiek Stodułka z Zabrza przysłał nam list pełen uwag i propozycji odnośnie gazety, jak i coverdysku. Dzięki, część postaramy się wdrożyć. Należy dodać, że Grzesiek jest naszym pierwszym prenumeratorem — zrobił to już podczas targów PLAYBOX. Grzesiek ma dwa pytania:

„Dlaczego gry zachodnie są tak bardzo drogie?" Gry zachodnie mają normalne ceny, jeśli grupa programistów stworzy takie cacuszko, jak np. „BREATHLESS", to ma prawo żądać za nie kasy. Powody leżą na naszym poletku. Zarabiamy o wiele mniej niż Niemcy czy Anglicy, dodatkowo większość z tego w iście bandycki sposób zabiera nam Państwo, zostawiając trochę drobnych, żebyśmy nie zdechli z głodu. Na dodatek to samo Państwo obkłada sprowadzane gry różnorodnymi podatkami, cłami itp., co jeszcze podbija cenę końcową. Dlatego polscy dystrybutorzy często rezygnują z dystrybucji tej czy innej gierki, ponieważ byłaby ona tak droga, że niewielu by ją kupiło. Tak było m.in. właśnie z „BREATHLESS", na który ostrzył sobie zęby jeden z amigowych dystrybutorów. Dobra, drugie pytanie:

„Czy mogę (nie tylko ja) liczyć na drugą część „WING COMMANDERA"? I tylko nie odpowiadajcie, że oni czerpią zyski z rynku PC, przecież tam króluje „WC 4". Niestety, właśnie tak muszę odpowiedzieć. Pchanie starych (bądź nowych, wszystko jedno) projektów na Amigę byłoby dla takiego giganta jak ORIGIN rozmienianiem się na drobne. Ci goście operują milionami dolarów, konwersją na Amigę zarobiliby najwyżej na piwko. A i to nie jest pewne. Gdyby postąpili zgodnie z zasadą „większość ludzi ma pięćsetki", wypuściliby knota, który na A500 chodziłby koszmarnie wolno, a właściciele A1200 z dopałą nie graliby w to ze względu na koszmarnie ubogą grafikę (wyobrażasz sobie „WK" na A500???). Wersji na dopalone A1200, bądź A4000 nikt natomiast nie zaryzykuje, bo... tak, tak, zgadłeś: bo „większość ludzi ma pięćsetki"!

• W numerze 3/95 Little Horror przedstawił rozwiązanie do gry „ROBINSON'S REQUIEM", niestety, brakowało końcówki (cóż nikt nie jest doskonały, a gra jest trudna). Jakiś czas temu odezwał się do nas Piotr Grzeszczak z Jarosławia, który zabrnął troszkę dalej: „Jak zabić KAGOO oraz jak sporządzić koktajl Mołotowa, potrzebny do unicestwienia pustynnego TRICERATOPSA? Co do KAGOO — należy oślepić go używając flary (koniecznie opcją USE), a potem dobić np. laserem. Odnośnie bomby — mam wszystkie 3 składniki podstawowe: węgiel drzewny, siarkę, saletrę, ale nie mogę znaleźć butelki Whisky, w której należy wymieszać składniki." Tutaj opis się urywał. Na szczęście dwa tygodnie później otrzymaliśmy od Piotra drugi list, w którym wyjaśnia się (prawie) wszystko: „Butelkę Whisky posiada EPICURUS 92 — pojawia się on, gdy mamy skompletowane 16 komputerów. Znalazłem go na wyspie, niedaleko wioski wojowniczek, bodajże w ósmym dniu pobytu na planecie. Aby zrobić koktajl Mołotowa, potrzebne są wymienione wyżej trzy składniki oraz butelka Whisky i bandaż. Za pomocą koktajlu rozwalamy TRICERAPTOPSA. Oczywiście, żeby odpalić koktajl musimy posiadać zapałki. Za TRICERAPTOPSEM jest bateria. Zakładamy rękawice, następnie z drutu i baterii budujemy elektryczną pułapkę do rozwalenia robota obronnego, który strzeże wejścia do jaskini na północy. Gdy robot ruszy w naszym kierunku, kładziemy pułapkę na ziemi i cofamy się kilka kroków. Jak zabić KAGOO pisałem wcześniej. Przywódczyni wojowniczek da w podzięce naszemu bohaterowi halogenową lampę. Po zabiciu EPICURUSA 92 mamy 17 kompletów. Ich nazwy były podane w opisie (WSCS 3/95). Pan Little Horror nie wymienił tylko THEOPRATUSA 57, który to komputer znajduje się w pieczarze KAGOO. Idziemy teraz do NIETSCHE 26, nie radzę jednak wdawać się z nim w rozmowę, najlepiej zabić go z bezpiecznej odległości. Zabieramy mu komputer, magazynek z nabojami oraz MASKĘ PRZECIWGAZOWĄ. To nieprawda, że NIETSCHE 26 wyłączy robota obronnego. Robota rozwalasz elektryczną pułapką. Po założeniu maski przeciwgazowej możemy już wejść do jaskini na północy. Na pierwszym rozwidleniu skręcamy w lewo, zabijamy robota (można go zabić nawet toporem). Spoczywają tu zwłoki ABERALDA 39. Zabieramy jego komputer. Po oczyszczeniu groty z robotów należy udać się do panelu kontrolnego komputera. Tu należy umieścić 20 komputerów, włączy się program autodestrukcyjny, a nasz bohater musi biec ile sił w nogach do drzwi wyjściowych, które znajdują się w jednej z dużych hal. Przyznam, że nie znalazłem tego ostatniego, dwudziestego komputera (musiałem go dorobić FILEMASTEREM). Nie znalazłem też super broni laserowej z nieskończonym zapasem amunicji. Grałem zarówno na wersji AGA, jak i na ECS." I to koniec tekstu. Czekaliśmy w nadziei, że Piotr przyśle nam trzeci list z pełnym rozwiązaniem, ale się nie doczekaliśmy. Mimo to rzesze Robinsonów i tak będą Ci wdzięczne. Piotr ma do Was pytanie dotyczące „ELWIRY 2": „Jakie warunki trzeba spełnić, aby na parkingu pojawił się pentagram? Po wskrzeszeniu duchownego w kaplicy daję mu kielich z krwią (ten z ołtarza z 12 świecami), świece i zapałki. W rozmowie ksiądz deklaruje chęć narysowania pentagramu, ale nic z tego nie wynika".

W tym numerze nie będzie rewelacji z lewej instrukcji do „OPUSA", bo zwyczajnie zabrakło miejsca. Do następnego numeru!

■ Rafał Belke

Aminet 5-8

Co tam panie w Aminecie?" — to jedno z najgłupszych zdań, jakim można było zacząć ten tekst (tuż za „Tralalabumcykcykciach"). Jak zapewne większość Czytelników wie, Aminet jest amigową sekcją światowej sieci Internet. Natomiast „Aminety 5-8", to kompakty zawierające wybór co ciekawszych programów, jakie pokazały się w ostatnim czasie w tej sieci (a dokładniej w ciągu ostatniego roku). Kolejne cyfry oznaczają oczywiście, następujące po sobie zrzuty najciekawszych programów.

Katalogi, w których znajdują się dane, są podzielone tematycznie, przez co łatwo znaleźć potrzebny program lub przejrzeć ofertę pewnego rodzaju programów. I tak znajdujemy tu takie katalogi, jak: BIZ — oprogramowanie dla biznesu, czyli programy do kalkulacji, statystyk, cenników itp.; COMM — programy do łączności; DEMO — dema; DEV — wszystko co związane z tworzeniem, czyli podkatalogi dla różnych języków programowania (jak AMOS czy C); DISK — do obsługi dysków miękkich i twardych; DOCS — najróżniejsze dokumenty oraz dość duży zestaw magazynów dyskowych (np. Amiga Report); GAME — gry; GFX — software do obróbki graficznej; HARD — opisy hardware'u, czyli np. informacje o nowej A4000, opisy do A1200; MISC — odrzuty z pozostałych kategorii, czyli programy trudne do zakwalifikowania; MODS — moduły muzyczne; MUS — programy muzyczne; PIX — obrazki, znaczna większość w formacie JPEG, chociaż zdarzają się też GIF-y i IFF-y; TEXT — programy do obróbki tekstu — edytory, DTP, konwertery itp.; UTIL — użytki najróżniejszej maści.

Wszelkie dane zgromadzone na tych kompaktach są przeznaczone w zasadzie do użytku poza nim (zwykle spakowane w formie plików .lha lub .DMS) i przy dużej dozie samozaparcia mogą być użytkowane w zestawie Amiga + CD32 + Sernet, lecz naprawdę dostęp do nich zapewnia dopiero Amiga wyposażona w CD-ROM. Podstawową różnicą jest użytkowanie guide'ów umieszczonych na wierzchu na kompaktach — na CD32 jest to niemożliwe, a przy CD-ROM-ie pozwalają na grzebanie we wnętrznościach kompaktu bez potrzeby rozpakowywania czegokolwiek. Mogą też wyszukać programy, w których opisie znajduje się podany ciąg znakowy (np. nazwisko konkretnego autora lub nazwę firmy) albo przedstawić listę najwyżej ocenianych programów z poszczególnych kategorii. Poza tym przeglądane w guide'ach programy (np. gry) można uruchomić nie rozpakowując ich na twardy, albo uruchamiać moduły czy przejrzeć obrazki, dzięki uruchamianym z kompaktu programom (DeliTracker, Viewtek).

Każdy kompakt ma inny „motyw przewodni", czyli katalog, któremu poświęcono najwięcej uwagi: na „Aminecie 5" są to gry (ok. 1040 plików o łącznej wielkości 181 MB), na 6 dema (ponad 1800, 495 MB), na 7 obrazki (ponad 10 000 sztuk), a na 8 moduły muzyczne (ok. 2000 – 500 MB). Zestaw czterech wymienionych wyżej kompaktów można też kupić jako jedną całość o nazwie „Aminet Set 2" (w „Aminet Set 1" były kompakty o numerach 1-4).

■ Adam „Frey" Barczyński

Aminet 9

Rozmiary ważniejszych katalogów tematycznych: biz (business software) [19 MB], comm (do łączności) [36 MB], demo (dema muzyczne i graficzne) [84 MB], docs (dokumenty) [129 MB], game (gry) [327 MB], gfx (programy do grafiki) [34 MB], mods (moduły muzyczne) [156 MB], pix (obrazki) [106 MB], util (użytki) [28 MB].

Tematem przewodnim tego wydania są gry (około 930 archiwów). Poza tym, jak zapewnia wydawca, kompakt zawiera także 640 modułów muzycznych, 300 dokumentów, 140 obrazków, 90 dem i ok. 2400 różnego rodzaju programów użytkowych.

Do najciekawszych ofert należą: „Dalahorse" — demo, „ABackup 5.02", „ReadRDB" — poprawiona wersja, „Desert Apache" — gra produkcji Dark Unicorn zbliżona do „Tomcata" z digitalizowaną grafiką, „DemoFOB" — demo świetnej gry strategicznej o I w.ś., „Erben der Erde" — także demo, tym razem niemieckiej gry przygodowej, „Breathless Demo" – dema przyszłych gier doomopodobnych, „Damage Wolf 3D_2", „Virtual Karting Demo" — demo świetnych wyścigów, „Magic C64" — nowy i dość szybki emulator C64, „ShapeShifter 3.2a" — emulator MacIntosha, „PNG datatype" — datatype do nowego formatu graficznego, „VirusChecker 7.18", „VirusZ II 1.23".

Poza tym nowe wersje programów „Visage" i „SuperView", schemat i oprogramowanie pozwalające podłączyć klawiaturę od PC przez złącze równoległe, a w dokumentach m.in. kilkanaście archiwów z książkami (Biblia, „20000 mil podwodnej żeglugi" itp.) oraz kolejne „CIA Yearbook of Facts".

■ **Frey**

TYTUŁ	AMINET 5, 6, 7, 8, 9, 10
PRODUCENT	STEFAN OSSOWSKI's SCHATZTRUHE
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 366-115
CENA	49,00 zł (ZA 1 PŁYTĘ)
OCENA	10/10

Aminet 10

Kolejna płytka, z tej najpopularniejszej serii shareware dla Amigi, przynosi komplet oprogramowania (520 MB), które pojawiło się w sieci między 9 listopada ubiegłego roku, a 19 stycznia tego roku. Ponadto na krążku znajduje się pełna wersja znanego pakietu DTP „PageStream 2.22" wraz z nieco okrojonym programem „TypeSmith 2.5", służącym do projektowania i obróbki czcionek wektorowych. Mimo tego, że jest to ostatnie wcielenie najlepszego programu dla Amigi, przeznaczonego do DTP, to może on nadal spełniać swoje zadanie, w obszarze amatorskich i półprofesjonalnych zastosowań.Program ten zachowuje wszelkie prawa dostępne zwykle nabywcom oryginału — można np. dokonać upgrade'u do najnowszej wersji 3.0, za jedyne 210 dolarów („jedyne" ze względu na możliwości, jak i detaliczną cenę tej aplikacji). Jako niezbędny dodatek do oprogramowania pojawiło się na nowym „Aminecie" aż 1700 (!) fontów. By mógł z nich skorzystać każdy miłośnik DTP nagrano je w trzechh formatach: Compugraphic, Postscript i bitmapowym.

W katalogu game/demo znajduje się kilka nad wyraz interesujących pozycji. Demonstracyjna wersja „Glooma Deluxe" pozwala zapoznać się z ulepszonym wcieleniem tej popularnej strzelaniny — tym razem można regulować jakość grafiki i wielkość okna akcji w zależności od szybkości posiadanego sprzętu. Teoretycznie można pograć tylko na jednym poziomie, ale po wykonaniu kilku nieskomplikowanych kombinacji z udziałem plików ze starej wersji tej gry, możliwa jest zabawa na dowolnym etapie. „Nemac IV" to doskonale zrealizowana strzelanina 3D, maksymalnie wykorzystująca możliwości posiadanej przez gracza Amigi: wykorzystuje ona zarówno szybsze procesory (z 68060 włącznie), jak i 24-bitowe karty graficzne (do konwersji grafiki chunky na planar) czy też nawet i-glasses (okulary 3D). Jej wymagania minimalne, to dowolna Amiga (AGA nie konieczna!) wyposażona w procesor 68020, Kickstart 2.0, 2 MB RAM i dysk twardy. Na Amigach bez kości AGA czy karty graficznej, gra ta, podobnie jak „Gloom Deluxe", wyświetla obraz w trybie EHB (64 kolory). O możliwości regulacji rozmiaru pikseli i wielkości okna gry nie trzeba wspominać, jest to już dzisiaj standard.

Najbardziej oryginalną pozycją w tym katalogu jest z pewnością demo gry „Murdar", jedynej chyba zasługującej w pełni na miano przygodówki Full Motion Video. Fabułę stanowi zagadka zabójstwa pewnej młodej kobiety, którą gracz, jako detektyw, ma rozwiązać, przeprowadzając wnikliwe śledztwo. Całą oprawę graficzną tego programu stanowią bowiem digitalizowane zdjęcia i animacje. Jakość grafiki jest zadowalająca (Lores HAM 6). Interesujące jest, że pełną wersję tej gry można kupić już za 10 USD, co za produkt tej klasy jest kwotą śmiesznie niską. Ciekawe tylko, ile miejsca na HD będzie zajmowała, bo samo demo pochłania 45 MB.

Prócz tego, co zostało już powyżej wymienione, znajdują się na tej płytce następujące gry: okrojone wydania „Worms" i „Zeewolf 2" (game/demo), świetne szachy shareware'owe „VChess 3.5" (game/board), mająca w sobie coś zarówno z „Barbariana", jak i z „Mortal Kombat" gra „Cybergames" (game/misc), najnowsza wersja systematycznie rozwijanej strzelaniny kosmicznej „Deluxe Galaga 2.6c", osobne wersje ECS i AGA (game/shoot), parodia znanej gry Microprose'u „UFO Enemy Unknown" — tym razem zadaniem gracza jest opanowanie fali szerzącego się ekshibicjonizmu, „UFODemo" (game/misc), dodatkowe mapy do „Worms" (game/ misc), świetny edytor wszelkich parametrów zawodników w „Sensible World Of Soccer" (game/patch). Są to oczywiście tylko niektóre, wybrane tytuły.

Dla tych, którzy raczej Amigę użytkują niż na niej grają, też znajdzie się wiele interesujących programów, m.in. dosyć świeża wersja świetnego pakietu MUI (dev/gui), nowy VMM, służący do zakładania pamięci wirtualnej na twardym dysku, wymagany procesor z MMU (util/misc), kolejna edycja MagicCX, najlepszego chyba programu typu multi commodity, oraz jego rywal Yak (oba w util/cdity), uaktualnione wersje znanych antywirusów: VirusZ i Virus Checker (util/virus), nowa wersja uniwersalnego i bardzo szybkiego wyświetlacza obrazków Visage (gfx/show), sporo ikon, głównie dla MagicWB (pix/icon i pix/mwb).

Ten krążek z serii Aminet godny jest polecenia nawet tym, którzy stronią zazwyczaj od składanek programów shareware czy public domain. Warto go nabyć dla samej tylko obecności na nim „Pagestreama" wraz z pokaźną biblioteką czcionek.

■ **Kamil Barczyński**

NOVA PAINT

Od jakiegoś czasu na rynku polskiego oprogramowania zapanowała moda na wydawanie różnego typu programów graficznych. Powstało już tego kilka sztuk, jednak trzeba powiedzieć sobie szczerze, że jakość nie idzie w parze z ilością. Programy te robione są najczęściej z chęci szybkiego zysku, przy czym ich autorzy nie myślą o użytkownikach owych cudeniek. Opisywany przez nas program „Novapaint" nie odbiega niestety od powyższej reguły.


(1)

Na pierwszy rzut oka produkt wygląda bardzo zachęcająco: ładnie wykonana obwoluta oraz estetyczna, zwięzła a zarazem wyczerpująca temat instrukcja. Jednak gdy zagłębimy się nieco w użytkowaniu programu, spotka nas sporo niemiłych rozczarowań, z których część może doprowadzić użytkownika do choroby zwanej popularnie „szewską pasją". „Novapaint" nie obsługuje kości AGA, nie ma również instalacji na dysk twardy (choć z tym problemem można sobie poradzić — ręczna robótka rulez!). Program zawiera tylko jednopoziomowe Undo (standardem w nowych programach jest już kilkupoziomowe). Często podczas opcji dostosowywania obrazka do wymiarów aktualnego ekranu (szczególnie, gdy na postawione pytania odpowiadamy — nie), psuje się listwa górna, z której nie można już wtedy nic wybrać. Program potrafi często wyskakiwać do Workbencha/DOS-u bez szczególnych przyczyn, co wskazuje na wysoką ilość niedoróbek kodu. Dzieje się tak np. w momencie, gdy z menu wybierzemy opcję „Nagraj jako", a dysk docelowy jest zabezpieczony, albo przy używaniu miksera. Ogólnie rzecz biorąc program nie ma właściwie żadnych zabezpieczeń idiotoodpornych, co niewątpliwie wpływa na niską jakość jego użytkowania. Innym poważnym problemem jest korzystanie z opcji Brusha. Gdy wytniemy dużą powierzchnię, migocze ona tak przeraźliwie, że nie można ustalić, co ona właściwie przedstawia. Doskwierającą niedoróbką „Novapainta" jest brak możliwości odtwarzania i nagrywania brushów; podobna sytuacja ma się z animacjami. „Novapaint" potrafi je tylko odtwarzać, ponieważ nie ma w nim opcji do tworzenia i nagrywania sekwencji obrazów. Niektóre opcje są bardzo ograniczone w swym działaniu — np. rozety wykorzystujące efekt lustrzanego odbicia możemy malować tylko przy użyciu linii krzywych. Nie będziemy przyrównywać, choć właściwie powinniśmy to zrobić, tej opcji do adekwatnej opcji z np. „DeluxePainta 4.0", w którym to możemy malować rozety nie tylko krzywymi, ale również prostymi, łamanymi czy wręcz całymi brushami. Część opcji jest wręcz frustrująco wolna. Należy do nich m.in. efekt perspektywy, którego wykonywanie trwa co najmniej pięciokrotnie wolniej niż wykonywanie tej samej opcji na „DeluxPaincie". Przy okazji opisywania efektów trzeba stwierdzić sprawiedliwie, że są one chyba najmocniejszą stroną programu. Choć nie jest ich zbyt dużo, nadrabiają swoją atrakcyjnością — na rysunkach obok możecie ujrzeć efekt ich działania. Jest to kolejno:


(2)


(3)


(4)


(5)

Rysunek 1 — obrazek podstawowy.
Rysunek 2 — fala pionowa.
Rysunek 3 — static pionowo/poziomo.
Rysunek 4 — lustro poziome.
Rysunek 5 — negatyw.

W programie umieszczono również ciekawą opcję RDS. Jest to mianowicie przekształcanie ośmiokolorowego rysunku w stereogram. Naszym subiektywnym zdaniem opcja ta nie jest zbyt efektywna (trzeba również zaznaczyć, że nie jest zbyt szybka). Inną ciekawą i bardzo przyjemną opcją, jest możliwość odsłuchiwania trackerowych modułów podczas pracy z programem. Choć gadżet ten może wydawać się mało przydatny, naszym zdaniem autorowi należy się duży plus za nowatorstwo pomysłu w tego typu programie. Niewątpliwą zaletą „Novapainta", jest prostota obsługi i przejrzystość interface'u malarskiego oraz niska cena – co w warunkach krajowych jest nie bez znaczenia.

Podsumowując — „Novapaint" to program bardziej niż przeciętny, choć i tak wyróżniający się na tle rodzimej miernoty. Produkt sprawia wrażenie, nie dokończonego — znajduje się w nim sporo denerwujących dla użytkownika błędów. Można mieć tylko nadzieję, że następna jego wersja będzie staranniej przetestowana przed dopuszczeniem jej do użytkowania komercyjnego. Jeśli jednak potraktujemy „Novapainta" tylko jako „narzędzie przeznaczone dla młodych twórców, wkraczających w świat grafiki komputerowej", można spojrzeć na ów program łagodniejszym okiem. Z drugiej strony trzeba jednak stwierdzić, że nawet amatorom nie można sprzedawać amatorszczyzny, do czego, miejmy nadzieję, że dojdzie autor programu podczas pracy przy następnym produkcie.

JAGD 52 & SUICIDE

TYTUŁ	NOVA PAINT
PRODUCENT	MARKSOFT'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
WYMAGANIA	1 MB RAM
CENA	36,60 zł
OCENA	5/10



WALKER

CZYLI HANOVER, ESCOM I AMIGA

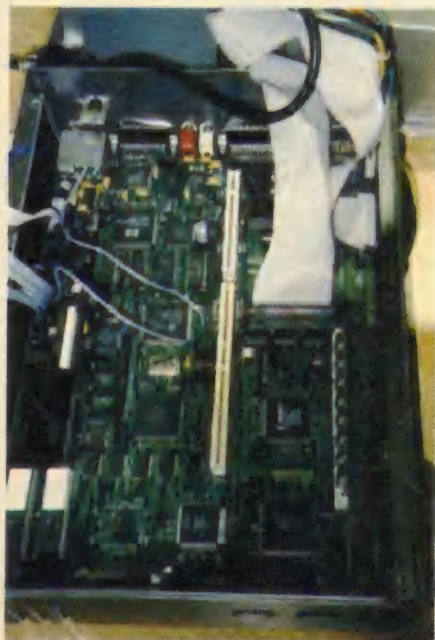
No cóż, sobota rano, mały zatłoczony polonez, grupa ludzi i w drogę. Tak zaczęła się wyprawa na targi CeBit '96 w Hanowerze. Nie ukrywam, że przede wszystkim ciągnęło mnie na nie to, aby zobaczyć stanowisko ESCOM-u i wystawiane tam Amigi. Wyjeżdżając z Warszawy nie spodziewałem się jednak zobaczyć tego, co zobaczyłem. W żadnych nowościach, w żadnych zapowiedziach czy nawet plotkach nie było mowy o tym, że firma ESCOM, a co za tym idzie Amiga Techonologies, pokażą coś nowego na targach. Wydawało się, że będzie to po prostu impreza, na której zostaną pokazane od początku modele stare i wysłużone – bo jak by nie patrzeć, nawet A1200 czy A4000, to już dość stare modele naszych przyjaciółek.

No ale do rzeczy. W hali 11, na stanowisku G14, mieściła się siedziba ESCOM-u. Na dość dużym stanowisku Amigi można było uraczyć się naklejkami ze stylowym napisem Amiga, reklamówkami z cyklu: „Komputery Amiga dla ludzi, którzy chcą więcej niż tylko PC" i obejrzeć A1200 z Q-Drivem (CD-ROM 2x Speed podłączany przez złącze PCMCIA), nowe monitory z logo AMIGI i pobawić się pakietem „Surfer" (pełne oprogramowanie do obsługi Internetu). W zasadzie to wszystko. Jak by nie patrzeć, to nie jest wiele. Jednak dociekliwi znaleźli to, czego by się nawet nie spodziewali. Z tyłu stanowiska, na monitorku Amiga 1438S zobaczyć można było „Scalę" – nic w tym dziwnego, gdyby nie to, że obsługiwała ją nowa Amiga!

Nowa Amiga zyskała roboczą (to znaczy, że nazwa może się zmienić, może A1300 lub A1200+?) nazwę – Projekt WALKER. Amiga Technologies nie zdecydowała jeszcze, jaka będzie nazwa końcowa nowej Amigi. AT ma na łamach bardziej znanych magazynów poświęconych Amidze ogłosić konkurs na jej nazwę. Można także, pisząc w Internecie na adres walker-compo@cu-amiga.demon.co.uk (nazwa umieszczona na szczycie listu) zagłosować. Dla pierwszego miejsca przewidziana jest nagroda Amiga Surf Pack (A1200 i oprogramowanie Interenet), dla miejsca drugiego Amiga Magic Pack. Radzę spróbować, może się uda.

Amiga Walker wyposażona jest w procesor Motorola 68EC030 40 MHz i miejsce na koprocesor. 5 MB RAM, w tym 1 MB CHIP i 4 MB





FAST RAM-u (możliwość rozszerzenia do 128 MB). Wreszcie został wmontowany zegar czasu rzeczywistego jako standard. Nowa Amiga, również jako standard, posiadać będzie dysk twardy – jakiej firmy i wielkości, tego jeszcze nie wiadomo – ważne jednak, że będzie. Jako normę przyjęto także CD-ROM o poczwórnej prędkości — bardzo dobrze. Przede wszystkim zmienił się jednak ogólny wygląd, zainstalowano nowy System OS3.2 (V43.1), w którym poprawiono ograniczenie FFS do 2 GB i działanie systemu CDFS. Zaimplementowano także obsługę nowego interfejsu E-IDE i tak podrasowano system, aby działał poprawnie z innymi, nowymi funkcjami Walkera. Nowa Amiga wyposażona jest także w tak zwany EPP paraller port i szybki port serial, który powinien zakończyć kłopoty z lokowaniem np. modemów na prędkość 115200 bps. UWAGA! Wreszcie mamy klawiaturę oddzielnie, zastosowano stare, dobre klawisze od A4000.

Platforma ma nowy slot, który w przyszłości ma umożliwić przeobrażenie Walkera w Amiga PowerPC lub służyć po prostu jako slot do wszelkiego rodzaju dopalaczy lub kart graficznych. Kłopot tylko w tym jak pogodzić np. kartę grafiki i dopalacz – razem się nie da, a jedno bez drugiego żyć nie może. Ważne jest natomiast to, że nie jest on kompatybilny z Zorro III, ani nawet z ZORRO II... szkoda...

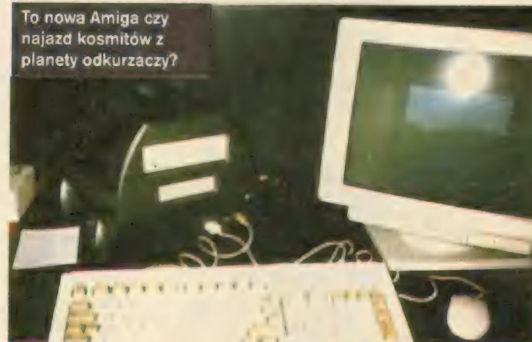
Jak zapowiada AT, Amiga Walker ma być komputerem do wszystkiego, spełniającym wszelkie zachcianki, a jednocześnie posiadać w sobie poważne cechy stawiające ten komputer w czołówce. Jak by nie było, poważnym krokiem jest zainstalowanie CD-ROM-u i dysku twardego jako standardowego wyposażenia. To dobrze, niektórym już bokami wychodził (żeby gorzej nie powiedzieć) standard bez dysku twardego i 2 MB RAM-u. Szkoda jednak, że orientacyjna cena, jaką przedstawił AT, to około 1000$ lub nawet trochę więcej. Wydaje mi się, że ta cena odstraszy trochę klientów. Ale czas pokaże. Teraz jednak możemy ponapawać się zdjęciami i popatrzeć co w środku piszczy.

NA KONIEC

Z przyjemnością pragnę poinformować, że nad nowym produktem pracować ma także Dave Heynie, znany z produktu A3000 i programu DiskSalv.

Jeśli interesują Was bardziej szczegółowe informacje, to poszukajcie ich w Internecie pod adresami:

http://www.doremi.co.uk/walker/
http://www.ozramp.net.au/̃morden/
http://www.bangor.ac.uk/̃eeu013/walker
http://www.intercom.no/̃andersb/AT-_FAQ1_1.txt (pytania i odpowiedzi dotyczące Walkera)



To nowa Amiga czy najazd kosmitów z planety odkurzaczy?

Swoją drogą będziemy starali się informować Was o wszystkim, o czym się dowiemy, na bieżąco. Jak widać na razie nie ma się czym martwić – Amiga zaczyna się rozwijać i to w dość szybkim tempie, trzeba pamiętać, że ESCOM z Amigą nie miał dotychczas nic wspólnego i opracowanie nowego produktu to nie jest strzelenie z palców.

Przyszłość, w każdym razie, wydaje się być różowa.

Sebastian (Seb McKein/AspHyX) Streich



CYBERVISION 64

Każdy z nas marzył o szybkim, wszechstronnym komputerze, który by umiał wszystko i to w mgnieniu oka. Oczywiście wszyscy zdajemy sobie sprawę, że nie jest to możliwe. Staramy się mieć sprzęt coraz to doskonalszy, coraz lepszy, ciekawszy i szybszy. Mija jakiś czas i gonimy znowu, szybki sprzęt, szybki komputer, nowy system, nowa wersja programu itd... Nie kończąca się sztafeta z oprogramowaniem i sprzętem.

Szczytem marzeń przeciętnego Amigowca jest chyba A4000, sprzęt po prostu naj, naj. Czasami zdarza się tak, że marzenia się spełniają i kiedyś ktoś z nas dostaje A4000. Używa miesiąc, dwa, pół roku i stwierdza – to nie jest to, to jest za wolno, co mogę zrobić, w co zainwestować i co teraz w ogóle począć? Dochodzi do dokupienia pamięci, czasami „domowe" przyspieszanie komputera itd.. sprawa się ciągnie. Nic na to nie poradzimy, tak po prostu jest i nie ma na to rady, choć byśmy kupili najlepszy sprzęt, wcześniej czy później niestety się zestarzeje. No ale nic, przejdźmy może do sedna sprawy, a w zasadzie tego artykułu.

Po wstępie można się domyślić, czego ja, użytkownik komputera, mogłem chcieć. Po prostu chciałem więcej (jakie to banalne). A4000 już mam, pamięci też nie za mało, pozostała mi teraz sprawa grafiki. Na pomoc przyszła firma DIETEL, która zechciała poratować mnie w potrzebie i dała do testów kartę CYBERVISION 64/4MB; tak doszło do testowania.



PIERWSZE WRAŻENIE

Karta zapakowana w bardzo estetyczne pudełeczko, z gustownym napisem CYBERVISION 64 i tłem przedstawiającym rozszczepienie światła w stylu PinkFloyd (The Dark Side of The Moon). Ogólnie bardzo ładnie. Jednak pudełko to jeszcze nic, najważniejsza jest zawartość. Energiczne, nie skoordynowane ruchy, drżenie rąk, papierek obkładający pudełko, pudełko, folia... karta... Jest piękna, ale jaka wielka, ciekawe czy w ogóle się zmieści?, a zresztą nieważneO rany po niemiecku!! Eeee, nie jest i po angielsku!, to już coś, choć polską na pewno bym nie pogardził. I co jeszcze? Hmmm nic, dwie gąbki chroniące kartę przed uderzeniami, dwie dyskietki: Install i Photogenics lite, i to wszystko. Zresztą czego się spodziewałem? Bonusu w postaci koszuli z napisem „I hate PC"? Nieeeee. To wypadałoby chyba potestować, w końcu po to dostałem tę kartę.

WRAŻENIE DRUGIE

Karta wygląda dość okazale. Zaopatrzona w 4 MB, trzy gniazda rozszerzeń, elegancki Chip S3-trio64 i w zasadzie to wszystko. Oczywiście karta jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla użytkowników Amig o otwartej architekturze, czyli A3000 i A4000 oraz wszystkich ich klonów i mutacji, nie pasuje natomiast do Amigi 2000 z racji tego, że ta nie ma złącza ZORRO III, które jest niezbędne do poprawnego działania karty. Jak głosi instrukcja, karta wymaga procesora 68EC030 lub lepszego, kickstartu 3.0, 2 MB fast Ramu, monitora i oczywiście wolnego slotu. Rekomendowane jest natomiast: procesor 68040 lub lepszy, 4 MB Fastu. KickStart 3.1 i 17" monitor z częstotliwością liniową 56 kHz. Z praktyki jednak wynika, że im więcej mamy, tym jest lepiej, poza tym wydaje mi się, że nie da się profesjonalnie wykorzystać karty z 4 MB FastRamu, dla mnie jest to po prostu za mało. Przed samą instalacją trzeba sprawdzić wersję zainstalowanego w swoim komputerze SuperBustera i w razie potrzeby przełączyć zworkę na karcie, która umożliwi poprawne działanie z tym chipem.

Po ustawieniu typu Bustera, pozostaje nam wetknięcie karty do slotu oraz połączenie małego kabelka od wyjścia VGA, do gniazda na karcie opatrzonego napisem „IN", ta operacja pozwoli nam na oglądanie WSZYSTKICH trybów Amigi, bez potrzeby przełączania monitora między wyjściem karty, a wyjściem RGB Amigi. Jeśli nie dysponujemy wyjściem VGA w swojej Amidze (a dysponuje takim wyjściem tylko A3000), potrzebujemy małej przelotki, która na ogół dostarczana była do kompletu A4000 lub razem z monitorem przeznaczonym do Amigi np. Microvitec. Po tych czynnościach karta gotowa jest już do działania.

Po włączeniu Amigi wszystko działa, ale nic w 100% nam się nie zmieniło. Musimy zainstalować sterowniki CyberGFX z pierwszej dyskietki dostarczonej do kompletu, jeśli używamy programów ADPro, Maxon Cinema, ImageFX, Photogenics, ImageWorkx lub Real3D możemy zainstalować specjalne sterowniki do tych programów. Na dyskietce instalacyjnej nagrany jest system CyberGFX – to dość potężny system, który pozwala nam na wykorzystywanie karty od razu spod poziomu WorkBencha, a nie jak to miało miejsce w systemie EGS (przy okazji – w chwili, kiedy to piszę, dowiedziałem się, że system CyberGFX jest już gotowy na prawie wszystkie karty dostępne na rynku). CyberGFX jest nakładką na system, która przejmuje kontrolę nad bibliotekami layers, graphics oraz intuition, które NOWE instalowane są na dysku. Całe oprogramowanie instalujemy za pomocą commodorowskiego Instalera.

To chyba wszystko. Nie będę teraz podawał wszystkich osiągów karty, czy wgłębiał się w dokładne parametry, bo treść artykułu jest raczej formą ciekawostki, a nie pełnym testem, z racji tego, że niewielu użytkowników dysponuje tak dużą ilością pieniędzy, aby pozwolić sobie na taki zakup. Pragnę jednak powiedzieć, że 24-bitowy tryb 800x600 jest około 2 razy szybszy od trybu PAL-HI-RES-lace w 8 kolorach (3 bity), natomiast tryb 800x600 w 8-bitach jest szybsze od wyżej wspomnianego PAL-u aż 6 do 7 razy. To jest dość dużo i powinno to zadowolić większość użytkowników. Tak przy okazji, Apple Macintosh emulowany na programowym emulatorze ShapeShifter z kartą CyberVision 64 działa tak szybko, że można sobie z powodzeniem pozwolić na grę w „Wolfensteina" lub w inne gry (ja grałem tylko w „Wolfa").

WRAŻENIA TUŻ PRZED KOŃCEM

Jednak trochę parametrów wypadałoby podać. A więc: karta zaopatrzona w 2 MB RAM-u potrafi wyświetlić tryby do 800x600 w 24 bitach, natomiast tryby wyższe 1024x768 w 16 bitach, a 1600x1200 w 8 bitach. Karta zaopatrzona w 4 MB RAM-u potrafi wyświetlić wszystkie tryby w 24 bitach, oprócz trybu 1600x1200, który wyświetla w 16 bitach.

WRAŻENIA KOŃCOWE

Dostarczona karta zaopatrzona była, jak już wcześniej wspomniałem, w 4 MB RAM-u, możliwe jest jednak wyposażenie jej w 2 MB co obniży jej cenę, a to jest dość ważne dla większości z nas. Tak więc proponuję zastanowić się przed zakupem. Jako oprogramowanie dodatkowe do karty dołączony jest Photogenics – nie mówię, że ten program jest zły, jest dość dobry, jednak wydaje mi się, że do tak elitarnego produktu powinien być dołączony program TVPaint, który ogólnie uważany jest za lepszy od Photogenicsa (zresztą się nie dziwię). Mimo wszystko na koniec wypadałoby powiedzieć, że karta CyberVision64 jest wspaniałą kartą o rewelacyjnych możliwościach, choć także dość wysokiej cenie. Mimo to poleciłbym ją każdemu, kto chciałby posiadać w swojej „stajni" jakiegoś „ogiera".

■ **Sebastian (Seb McKein/ASpHyX)**

SCENA!
CO TO JEST?

Chyba nie trzeba zbytnio wyjaśniać sensu całego artykułu. Będzie on traktował o tworze, jakim jest scena. Pokrótce wyjaśni podstawowe zagadnienia z tym tematem związane. Artykuł jest przeznaczony dla wszystkich tych, którzy kontaktu ze sceną nie mieli w ogóle lub mieli bardzo znikomy. Ze swojego doświadczenia wiem, że każdemu początkującemu ciężko jest zdobyć jakiekolwiek informacje. W praktyce, oprócz obszernych artykułów ze starych C&A, nic w magazynach komercyjnych nie ukazało się na ten temat. A więc poniższy artykuł powinien pomóc, chociaż w minimalnym stopniu, wszystkim nowo upieczonym Amigowcom zaznajomić się z 'instytucją', której Amiga w dużym stopniu zawdzięcza swoją obecną pozycję i to, że wielu jej miłośników, którzy są scenowcami, pozostało przy niej, podczas bardzo trudnych chwil jej egzystencji.

No, ale czym jest sama scena. Czy możemu mówić tu o jakiejś instytucji. Na pewno nie. Pod słowem 'scena' kryje się ogół ludzi, fanatyków komputerowych, którzy tworzą różne 'dzieła' na Amidze dla samego tworzenia i pokazania, że potrafią. To taka sztuka dla sztuki. Nikt nie oczekuje zysków za swoje 'wypociny'. Scena rządzi się wieloma prawami i składa z wielu elementów działalności. Podstawowym 'produktem' sceny są dema. Wydaje mi się, że tego pojęcia nie trzeba dogłębniej wyjaśniać i chyba każdy z użytkowników Amigi jakiekolwiek demo widział. Dla tych, co nie mają zielonego pojęcia... demo, to prezentacja możliwości samej Amigi. Składa się z efektów możliwych do stworzenia na Amidze, zrobionych przez kodera (o nim później), muzyki i grafiki dopełniającej reszty. Niektóre z dem prezentują się wyśmienicie i można je spokojnie porównywać z teledyskami. W niektórych z nich zgranie muzyki, grafiki i efektów w jedną całość (tzw. design) stoi na najwyższym poziomie. Powstawaniu dem Amiga zawdzięcza wiele. Dlaczego? Otóż dzięki nim możemy przyjrzeć się coraz nowszym możliwościom naszego sprzętu, jednocześnie pokazać je z dumą koledze od PC czy Maca (choć i tam też zaczątki sceny powstają). Poza tym, gdyby nie dema, najprawdopodobniej nie cieszylibyśmy się dziś wszelkimi klonami „Dooma" na Amidze. To właśnie w demach powstały pierwsze, nieśmiałe efekty, przypominające „Wolfensteina". Dzięki temu, że na scenie istnieje ogromna rywalizacja, powstawały coraz bardziej udoskonalone procedury. Każdy bardziej liczący się koder chciał stworzyć coś lepszego. W końcu zaczęły pojawiać się pierwsze gry. Dziś mamy do czynienia z grami typu „Breathless", co chyba zamknęło 'jadaczki' wszystkim 'ekspertom', uważającym, że Amiga do tego się nie nadaje. To tylko jeden z przykładów pokazujących, jak dzięki demom doszło do sporego rozwoju programowania na Amidze.

W tej chwili może Ci się wydawać bez sensu robienie dem, które może i fajnie wyglądają, ale nie przynoszą żadnych korzyści czysto finansowych. Otóż na scenie nikt o zyskach w dużej skali nie myśli. Jeżeli pragniesz dorobić się fortuny na scenie, to możesz sobie darować. Mimo to istnieje pewien magnes, którego istotę działania trudno wytłumaczyć. Coś przyciąga rzesze napaleńców poświęcających swój czas i pieniądze na obcowanie z Amigą i sceną. Być może jest to naturalna, ludzka chęć zaprezentowania swoich umiejętności, a do tego scena nadaje się znakomicie. Być może jest to perspektywa poznania wielu ciekawych ludzi, odejście od codzienności. Same 'zjazdy' scenowców, czyli Copy-Party, też mają w sobie pewną siłę przyciągającą ogół. Jednak jeżeli tego wszystkiego nie zakosztujesz, to ciężko Ci się będzie o magnesie sceny przekonać. Najprawdopodobniej nie zrozumiesz, co popycha ludzi do siedzenia po nocach, gnania przez całą Polskę lub nawet Europę, aby tylko pokazać komuś, że i ja potrafię oraz spotkać się ze znajomymi.

W powyższym akapicie wspomniałem o czymś takim jak Copy-Party. Jeżeli czytałeś raport w Computer Studio z polskiego party Intel Outside 2, to mniej więcej orientujesz się, jak taka impreza wygląda. Głównym celem wyjazdu na C-Party jest spotkanie listownych czy modemowych przyjaciół. Drugi cel, to chęć pokazania siebie, swojej grupy, szerszej rzeszy osób. Można to zrobić dzięki istnieniu wielu konkursów, np. na najlepsze demo. Konkurs popularnie nazywany jest 'kompotem', od angielskiego competition. Za wygranie kompotu przewidziane są nagrody. Ich wysokość zależna jest od wielkości imprezy i liczby sponsorów. Często jest to osprzęt do Amigi, oprogramowanie. Istnieje sporo konkurencji, te czysto rozrywkowe, jak przeciąganie liny, i te poważne, czyli GFX-, MUSIC-, ANIM— COMPO. Więcej informacji znajdziesz jeszcze dalej w tekście. Co prawda niektórzy przyjeżdżają tylko po to, aby tanim kosztem zdobyć najnowsze oprogramowanie, ale to już całkiem inna historia, sięgająca idei pierwszych takich spotkań. Teraz każdy uczestnik C-Party bardziej skłania się ku dawaniu czegoś od siebie.

Przejdźmy teraz do następnej sprawy, czyli co to takiego grupa. Otóż już od dawna, także w czasach prehistorycznych, ludzie dochodzili do wniosku, że w grupie łatwiej. Dlatego też na scenie występują skupiska ludzi, czyli grupy. Grupa składa się z kilku lub kilkunastu członków, pełniących określone funkcje. Dzięki temu, jeżeli chcesz coś zrobić, nie jesteś skazany na robienie wszystkiego sam. Zazwyczaj ludzie z grupy znają się dość dobrze (chociażby po części). O tym, kto w danej grupie jest, mówi nam MEMBERLISTA, czyli spis wszystkich członków, znajdująca się często na końcach dem, w magazynach dyskowych czy w luźnie rozprowadzanych nowościach grupy w postaci pliku tekstowego. Lepsze grupy mają często sekcje w innych krajach lub sekcje innego komputera, np. PC czy C-64 (bo tylko w przypadku tych dwóch, a w szczególności tego ostatniego, możemy mówić o scenie). Często kilka grup łączy się w jedną, dużą, a stare podziały grupowe zostają zamienione na tzw. subgrupy. Oczywiście nie wszyscy scenowcy należą do jakiegoś konkretnego 'zbiorowiska'. O wielu mówi się INDEPENDENT, czyli niezależni, nie będący w żadnej z grup. Niektórzy po prostu tak wolą, inni są czasowymi INDEPENDENT, gdyż akurat porzucili jedną z grup i szukają nowej.

O jakości grupy świadczy ilość i jakość produkcji. Najlepsze trafiają na tzw. chartsy, które znajdują się w wielu magazynach dyskowych (o nich poniżej). Chartsy to nic innego jak lista naj: -grup, -poszczególnych ludzi, -produkcji. Znaleźć się na tego typu chartsach to już spory prestiż dla grupy (za jednym wyjątkiem, ale o tym także później). Zadajesz sobie pewnie pytanie, jak chartsy powstają.... Otóż każdy liczący się magazyn ma tego typu listę najlepszych. Prowadzeniem tej rzeczy zajmuje się najczęściej jeden człowiek, który przygotowuje VOTKI, czyli karty głosów. Mogą być one pod postacią odbitych na ksero kartek lub rozprowadzanych plików tekstowych. Votki przez jakiś czas krążą po scenowcach. Wiele z nich powraca do gościa opiekującego się chartsami, on to wszystko zlicza i w ten sposób powstaje lista najlepszych.

Ponieważ zabrnęliśmy dość daleko, należy opisać poszczególne funkcje, jakimi mogą się zajmować ludzie ze sceny. Najczęściej w chartsach są rubryki, mówiące o najlepszych w poszczególnych kategoriach.

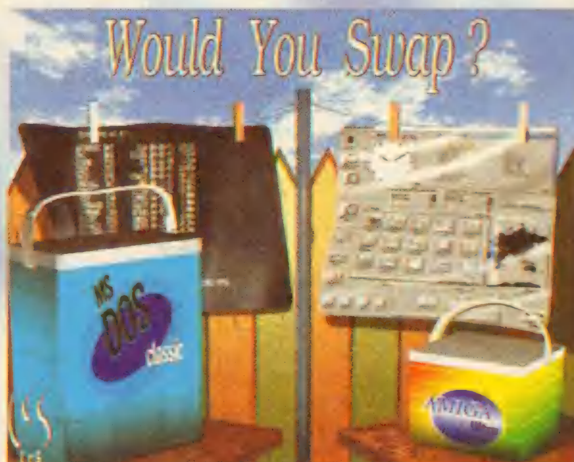
• KODER — czyli człowiek zajmujący się pisaniem procedur. Prawdziwy koder to ten, kto koduje w asemblerze. Niektórzy zajmują się także Amosem, ale oni na jakiś większy poklask nie mogą liczyć. Koder to jeden z najważniejszych członków grupy, która jeżeli takowego, bardzo dobrego posiada, może liczyć na spore sukcesy, gdyż to właśnie na koderze opiera się gros pracy związanej z tworzeniem dema czy innej produkcji. Czasami koderzy tworzą świetne efekty, ale mają problemy z dopieszczeniem ich, czyli zgraniem z muzyką czy doborem kolorów. Dlatego w CREDITSACH, czyli miejscu w produkcji, gdzie po pseudach wymieniani są twórcy, często widnieje napis DESIGN. Rzadko się spotyka, aby istniała oddzielna funkcja designera, ale designem, czyli zgraniem wszystkiego w jedną całość, zajmuje się często ktoś inny niż koder. Często jest nim:

• MUZYK – czyli osoba zajmująca się tworzeniem komputerowych dźwięków. Od niej też zależy wiele, często odpowiednio dobrana muzyka ma decydujący wpływ na resztę.

• GRAFIK 2D – tu nie trzeba chyba zbytnio wyjaśniać. Grafik po prostu rysuje, czyli ręcznie wykonuje różne arcydzieła typu napisy, loga grupy lub samodzielne obrazy, często arcydzieła. Napisałem ręcznie, gdyż istnieje drugi rodzaj – grafika, czyli....

• GRAFIK – 3D ten też tworzy ciekawe, graficzne prace, ale przy użyciu programów do raytracingu. Zwany jest też RAYEREM lub pochodnie. Często 'spod jego myszki' wychodzą animacje. Rayer najczęściej ma bogatą konfigurację, co jest chyba oczywistym wymaganiem, choć zdarzają się jak zawsze wyjątki.

• SWAPER – Jeżeli już powstanie jakaś produkcja, to trzeba ją odpowiednio rozprowadzić po świecie, czyli sloganowo SPREADować. Same C-Party to za mało. Gros rozchodzi się w listach. Każdy Amigowiec ma jakieś kontakty, jednak to właśnie swaper ma ich najwięcej, bo w końcu na tym polega jego funkcja. Wielu z was może się wydawać, że to najłatwiejsza funkcja na scenie. Może i tak, ale życie swapera nie jest wcale takie różowe, jak by się mogło wydawać. Swape-



rzy oczywiście kontaktują się ze sobą za pomocą listów, a swoje ogłoszenia zamieszczają w magazynach dyskowych lub po prostu są one rozsyłane w najróżniejszych postaciach. Jednak nie tylko swaper spreaduje produkcje grupy, robi to także:

• MODEM TRADER — z tą różnicą, że on siedzi na złączach, czyli zarzyna modem wydzwaniając (DIALUJĄC) po całym świecie. Co lepsze grupy posiadają takiego osobnika, robi się on coraz popularniejszy, gdyż i modemy stają się coraz bardziej dostępne. Pewną odmianą MODEM TRADERA jest

• SYSOP — czyli osoba mająca oprócz modemu także własny BBS. Czym jest BBS, to chyba mniej więcej się orientujesz, wyjaśnienie istoty BBS przekracza łamy tego artykułu.

• ORGANIZER — przechodzimy do funkcji bardzo odpowiedzialnej, a jednocześnie nie dającej wielkiego poklasku. Organizer (lider) to człowiek zajmujący się ogólną 'opieką' nad grupą. To on wszystko trzyma w ryzach, dba o pomyślność grupy. Funkcja taka jest dość stresująca i pracochłonna (liczne telefony, listy, dogrywanie spraw, łatwienie etc.). Na samym początku istnienia grupy osoba taka jest mało znana ludziom spoza konkretnego zespołu. Jednak gdy nagle grupa zostaje zauważona, to od razu i jej lider staje się osobą podziwianą i chwaloną (choć zazwyczaj jest całkiem odwrotnie, gdyż namacalnie nie widać efektów jego poświęcenia). Czasami mamy do czynienia z co-oraganizerem, czyli takim jakby zastępcą głównego lidera grupy.

• EDITOR — lub inaczej artykularz, text-writter. Jak nazwa wskazuje, osobnik taki zajmuje się pisaniem tekstów. Rzadko się zdarza, aby ktoś był tylko i wyłącznie artykularzem. Często jest nim swaper, ale to nie jest żadna reguła. Natomiast MAIN — EDITOR, to osoba zajmująca się prowadzeniem konkretnego magazynu. Tu już jest wiele pracy, bo skład tekstu, dobór artykułów i także samodzielne ich pisanie nie jest prostym zadaniem. Jeżeli na memberliście danej grupy widnieje MAIN — EDITOR, to najprawdopodobniej grupa wydaje własny magazyn.

• ASCII — ARTIST — to funkcja przez wielu nie stawiana na równi z innymi. Chyba jeszcze w żadnych z chartsów nie było rubryki 'BEST Ascii-artist'. Świadczy to o młodości tego rodzaju zajęcia. Kim jest więc osobnik tytułujący się ASCII — ART? Jest to osoba tworząca różne cudeńka w trybie tekstowym, za pomocą edytora tekstowego. Są to często loga rozprowadzane w plikach lub nawet obrazki (jeden z nich mogłeś zobaczyć w CS 1/96). Do tej pory ukazało się kilka plików — kolekcji najzdolniejszych ascii-artystów i demko w oparciu o tryb ascii.

• LAMER - Nikt z własnej chęci nie jest lamerem. Takim mianem określa się gości, którzy coś na scenie schrzanili, narozrabiali, przypisali sobie czyjąś pracę etc. Na chartsach jest zawsze rubryka BEST LAME, co niezbyt cieszy obecnych na niej. Czasami cała grupa może być nazwana lamerską, co bez wątpienia niezbyt korzystnie świadczy o niej samej.

Po tym małym przeglądzie funkcji na scenie przejdźmy do opisu tego, co grupa, mająca wyżej wymienionych członków może stworzyć.

• DEMO — już chyba trochę o tym wspominałem i zdążyłeś się zorientować czym demo się charakteryzuje. Dawniej był twardy podział na NO-DOS DEMOS, czyli produkcje zajmujące całe dyski, zapisane w niestandardowych formatach i FILE — DEMO, czyli demo mieszczące się w całości w jednym pliku. W tej chwili, w dobie dem wymagających twardych dysków, ten podział już praktycznie przestał istnieć, teraz nie ma różnicy, czy demo zajmuje 400 kB czy 10 MB. Na C-Party wszystkie produkcje traktowane są na równi, nie ma żadnych podziałów. Do niedawna mogliśmy się spotkać z demami NO-AGA i AGA. Teraz jednak dominacja maszyn z AGĄ jest ogromna i w zasadzie nowe dem na A500 już nie powstają, bo w końcu ile można z tego komputera wyciągnąć (dla przykładu, na ostatnim C-Party w Polsce, IntelOutside 2, wyszły tylko 2 czy 3 nie-agowskie produkcje, znane mi to: TheEndOfSilents i WorkForNothing. Jest to chyba wymownym obrazem).

• INTRO — w pewnym sensie to pewna odmiana dema, po w zasadzie składa się z tego samego. Jest jednak pewne ograniczenie, stawiane autorom intr: ich objętość nie może przekraczać 40 KB (choć zdarzają się takie party, gdzie ta granica jest podniesiona). W tym wypadku nie ma już jakiejś super grafiki czy muzyki, bo jak wiadomo, to zajmuje dużo kilobajtów. Intro jest w zasadzie dziełem kodera i sporym sprawdzianem dla niego samego. Na C-Party mamy do czynienia z INTRO — COMPO, czyli konkursem na najlepsze intro. Poza tym powstają intra kontaktowe, gdzie znajdują się adresy i informacje o grupie lub BBS Intra, bardzo krótkie, z przeznaczeniem na sieć lub typowe intro reklamujące dany BBS.

• INTRO 4 KB. Powyżej zaznaczyłem, że dla kodera sprawdzianem jest tworzenie intra. Tak naprawdę pewien udział w tym ma jednak grafik i muzyk + dobry design. Całkowicie inna sytuacja jest z INTRO 4 KB, czyli intrem, które zajmuje tylko i wyłącznie 4 kilobajty. Jeżeli się nie orientujesz ile to jest, to podam przykład, że w tej chwili mój tekst zajmuje 14 KB, czyli zdolny koder w tej objętości byłby w stanie stworzyć trzy 4-kilobajtówki i jeszcze by mu trochę miejsca zostało. Samo 4 KB — COMPO jest konkurencją bardzo młodą. Może Ci się wydawać, że 4 KB to strasznie mało i nic tam ciekawego nie można umieścić. Otóż ja też tak myślałem, ale powoli zacząłem zmieniać zdanie, gdy zobaczyłem wypociny grupowego kodera i innych w Warszawie. To jednak było nic, w porównaniu z tym, co zaprezentowano na PartyV w Danii. Zwycięskie 4 KB intro 'DAWN' zwaliło mnie z nóg, 6 (!!!) nieprawdopodobnych efektów. Toż to już jest prawie niemożliwe do wykonania.

• VHS Demo — też całkiem nowa odmiana, choć w zasadzie z demem to ma już bardzo mało wspólnego. Prawdziwe pole do popisu dla grafików 3D. W tego rodzaju demach nie mamy do czynienia z jakimkolwiek kodowaniem, gdyż wszystko składane jest np. za pomocą programu do prezentacji SCALA. W rzeczywistości takie dzieła zajmują setki MB, więc oczywiste jest, że spreadowane (rozprowadzane) są tylko i wyłącznie na kasetach wideo, do oglądania na magnetowidach. Prezentują się wspaniale, wręcz przewyższają niektóre teledyski na MTV.

• SLIDE — SHOW i MUSIC DISC. Pierwsze to zbiór grafik 2D lub 3D, najczęściej jednego autora, zabranych w jedną kolekcję. Połączone to jest z muzyką i ubogim kodem, bo w końcu co tu można kodować? Music Disc to natomiast kolekcja muzyczek, także najczęściej jednego autora. W zasadzie nic poza tym nie można więcej powiedzieć.

• PACKI — są to zbiory intr różnego rodzaju, dentr (małych, plikowych demek), czasami jakiś drobnych użytków napisanych przez scenowego kodera. Ukazują się cyklicznie. Ostatnio coraz mniej popularne, gdyż zawierają najczęściej dużo małych produkcji podrzędnej jakości.

• MAGAZYNY DYSKOWE (magi) — czyli gazetki na dyskach. Odgrywają bardzo dużą rolę na scenie. Redagowane są przez wielu członków scenowego światka, w końcu każdy ma potrzebę wypowiedzenia się, napisania czegoś. Oczywiście, jak wszystko co ze sceny pochodzi, są w 100% bezpłatne. Najlepsze z nich mają ogromną poczytność i są zawsze wyczekiwane. Ostatnio na polskiej scenie powstało mnóstwo nowych magazynów, co wbrew pozorom nie jest zbyt korzystne. Po pierwsze, ich jakość jest zastraszająco słaba, nie zawierają kompletnie nic interesującego. Jednocześnie każdy nowy magazyn odbiera artykularzy renomowanemu magowi, przez co zdarza się, że starzy potentaci upadają lub schodzą na przysłowiowe psy. Jest to bardzo niekorzystne dla ogółu sceny. Kiedyś, gdy nie panował bum na tworzenie nowych magów, te najlepsze wychodziły dość regularnie. Teraz i one mają problemy z artykułami, co jest chyba normalne, gdy nagle, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać nowe. Co jednak w samych magach możemy znaleźć? Otóż jeżeli będziesz czytał te bardziej renomowane,



zbierzesz wiele interesujących informacji, głównie o scenie. Polecam więc Ci, na sam początek kontaktu ze sceną, czytanie ich. Może na początku nie będziesz wszystkiego rozumiał, gdyż kupa tekstów to czyste 'scenówy'. Powoli jednak się w to wszystko wciągniesz. Oczywiście oprócz samej sceny będziesz mógł znaleźć wiele innych rzeczy: polemiki, opowiadania (luźne i poważniejsze), opisy gier, programów, problemy sprzętowe, ciekawostki, sporo informacji o internecie, samej Amidze etc. Z tego co mi wiadomo, to jeden z redaktorów dość poczytnego maga, planuje wydanie dodatku dla początkujących. Jeżeli dojdzie to do skutku, to postaram się o tym jak najszybciej wspomnieć, jednocześnie zachęcając Cię do zapoznania się z nim. Na koniec wymienię tytuły magów, w których możesz znaleźć stojące na poziomie teksty: SILESIA (dużo luźnych tematów, mało o scenie), NTB (tu znacznie więcej o tematach czysto scenowych, można powiedzieć że sporo, poważniejsze opowiadanka S-F i Fantasy, mag nie posiada standardowych działów, tylko poszczególne 'cornery' stałych artykularzy), GEDAN (tylko i wyłącznie scena), Poczytaj Mi Mamo, Fat Agnus, Bigoz, Telesphor czy inne, równie ciekawe. Oprócz tego wspomniane nowe badziewie, magi, na które nawet szkoda klawiatury. Je omijaj, gdyż nie zawierają nic wartościowego (można je w bardzo łatwy sposób rozpoznać po niskiej numeracji, często nie przekraczającej #2)

I na magach kończę powoli swój i tak już przydługi artykuł. Wiem, że wiele spraw pozostało nie opisanych, ale jest to niemożliwe do zrobienia w jednym artykule. Najprawdopodobniej ukażą się kolejne, tym razem mówiące trochę dokładniej o scenie i badające ją od środka. Ten artykuł był bardzo ogólnikowy. Następny będzie o nastrojach panujących obecnie na scenie, może wklepię parę słów o tym, jak na scenę wejść, ewentualnie przybliżę Wam poszczególne grupy, najpopularniejsze produkcje, w każdym bądź razie na tym o scenie nie koniec!

FRANCKEY / S. A. F.

SZKÓŁKA CZĘŚĆ 3

SAVE BREAKER

REHI!!!

Witam wszystkich grzebiących się (tfu!!!) zarówno w swoich, jak i w cudzych brudach. Jak zapewne pamiętacie, w ostatnim odcinku poznaliśmy podstawową metodę podkręcania save'u, która polega na przeliczeniu określonej wartości na hex, zlokalizowaniu jej offsetu w pliku i zastąpieniu jej nową. Powyższa metoda dotyczy ok. 50% save'ów. Programiści rzadko stosują wyrafinowane tricki, bądź to z lenistwa, bądź z chęci zaoszczędzenia miejsca w pamięci. Faktem jest jednak, że czasem im coś odbija i postanawiają utrudnić nam życie. O tym, jak my mamy je sobie ułatwić, będzie w dzisiejszym odcinku. Poprzednio obiecałem rozwalenie „Ishara III" (dosłownie — nie jest to takie trudne), więc lwią część tego artykułu zajmie owa sympatyczna gierka.

NIETYPOWE METODY: DZIELENIE

Ishar III

Na wstępie podaję, że podkręcanie rozpocząłem tuż po generacji wszystkich pięciu postaci, z gotówką rzędu 2000 na łebka, bez utraty jakiejkolwiek siły. Piszę to po to, byście nie nachodzili redakcji z pianą na ustach twierdząc, że „w artykule jest napisane tak, a ja mam inaczej". Rozpoczniemy od przypomnienia tego, czego nauczyliśmy się dotychczas — naszym pierwszym celem staną się następujące wartości: Perception, First Aid, Level, Lock Picking, One/Two Hand Weapon, Throwing Weapon, Inteligence, Wisdom, Agility, Strenght, Constitution. Zapisujemy te wartości (proponuję utworzyć tabelkę) i przeliczamy na hex, następnie poznaną już metodą szukamy ich w odpowiednio przez nas nazwanym pliku z rozszerzeniem „.sav". Bierzemy np. Perception, odnajdujemy bez trudu ową liczbę hex i tu uwaga — bardzo możliwe, że WIĘCEJ niż jeden raz. Jak postępować, aby nie uszkodzić save'u? Jest na to pewna reguła, dotycząca praktycznie wszystkich gier RPG. Najważniejszą rzeczą jest to, abyśmy nasze poszukiwania zaczynali od pierwszej w szeregu postaci. Jeśli znajdziemy np. Perception owej postaci, to za pewnik możemy przyjąć, że Perception drugiej, znajduje się w bajcie obok (chyba że dana wartość jest większa od 255 — wtedy musimy pamiętać, że zapis będzie wielkości słowa, czyli dwóch bajtów). Jeśli okaże się, że zaszła taka sytuacja, to w następnym bajcie (słowie) znajdziemy Perception trzeciej postaci, w kolejnym czwartej... itd. W ten sam sposób postępujemy z innymi cechami. Metoda ta jest skuteczna w ok. pięćdziesięciu procentach — w pozostałych pięćdziesięciu używamy metody Use Your Brain. Jeśli Wy – kochani Czytelnicy oraz On — nasz kochany Naczelny, stwierdzicie wspólnie, że chcecie przedłużenia cyklu, to na pewno po opisie save'ów NDOS zajmiemy się innymi, często spotykanymi przypadkami. Wracając do tematu — za pomocą powyższych reguł lokalizujemy offsety danych cech, które podaję na końcu opisu do „Ishara III". Następnie bierzemy się za życie — Vitality. Występuje tu kolejna reguła: wartość życia (powiało filozofią) występuje w grach RPG prawie zawsze dwukrotnie, ponieważ zapisywany jest stan aktualny i maksymalny (zależny np. od levelu) i prawie zawsze obok lub blisko imion bohaterów (jak je znaleźć — odc. 2, opis Filemastera, szukanie ciągów ASCII). Reguła ta dotyczy także innych wartości, jak np. strength, stamina itp., i jest stosowana równie często, jak ta opisywana kilka linijek wcześniej. Oczywiście, jak od każdej reguły, tak i od tej są wyjątki, ale spotykane są bardzo rzadko. W tym wypadku do poszukiwań offsetu najlepiej jest zapisać grę w momencie, gdy życie mamy „doładowane" maksymalne. Wartość Vitality powinniśmy znaleźć dwukrotnie i właśnie w tych dwóch offsetach należy zastąpić ją nową. Następną wartością jest Experience. Po jej przeliczeniu i przeszukaniu pliku nie znajdujemy nic. Jest to spowodowane tym, że uciekliśmy się do schematycznego postępowania i myślenia (na co być może liczył programista). Włączcie „Isahra" i przyjrzyjcie się, w jaki sposób zdobywamy doświadczenie... tak dokładnie!!! — setkami, a nie konwencjonalnie po jednym (czy dziesięciu) punkcie. Należy więc wziąć pod uwagę prawdopodobieństwo, że przy robieniu save'u program dzieli wartość określonego bajtu przez 100, wobec czego my również dzielmy wartość Experience przez 100 i bez trudu lokalizujemy offset. Należy pamiętać, że wpisana tam wartość musi być podzielona przez setkę (tak mi się napisało, a pewnie znowu oskarżą mnie o alkoholizm), gdyż ładując save, program mnoży zlokalizowany przez nas offset przez 100. Podobnie jest z pieniędzmi, z tym, że dzielone są one przez tysiąc. Przy okazji należy wziąć pod uwagę regułę mówiącą o występowaniu obok siebie określonych wartości kolejnych postaci. To wszystko, jeśli chodzi o „Ishara". Pozostałoby właściwie jeszcze dokręcanie przedmiotów z torebki, ale – jako że w „Isharze" jest to dość skomplikowane i opis zająłby zbyt dużo miejsca – tę sprawę odkładamy na razie na bok, niemniej jednak – na Wasze życzenie – możemy do niej wrócić. Teraz jeszcze obiecana tabelka z sugerowanymi wartościami do wpisania i lecimy dalej:

1postać 2postać 3postać 4postać 5postać co wpisać
Vitality: aktual 787/8 789/790 791-792 793-794 795-796 |__ 03E7
maxymal 807/8 809/810 811-812 813-814 815-816 |
Experience 777/8 779/780 781/782 783/784 785/786 -01F4
Money 797/8 799/800 801/802 803/804 805/806 -03E7
Psychological 1112 1113 1114 1115 1116 -64
Physical 1117 1118 1119 1120 1121 -64
Perception 7520 7521 7522 7523 7524 -63
First Aid 7362 7363 7364 7365 7366 -63
Level 1082 1083 1084 1085 1086 -63
Lock Picking 7357 7358 7359 7360 7361 -63
One Hand Weapon 7337 7338 7339 7340 7341 -63
Two Hand Weapon 7342 7343 7344 7345 7346 -63
Throwing Weapon 7347 7348 7349 7350 7351 -63
Inteligence 1102 1103 1104 1105 1106 -63
Wisdom 1097 1098 1099 1010 1011 -63
Agility 1107 1108 1109 1110 1111 -63
Strenght 1087 1088 1089 1090 1091 -63
Constitution 1092 1093 1094 1095 1096 -63

W „Isharze III" offsety poszczególnych wartości nie zmieniają się i z tego powodu możecie korzystać w Waszych save'ach z informacji zawartych powyżej.

NIETYPOWE METODY: ZAMIANA BAJTÓW W SŁOWIE

Colonization

Na początku przedstawię Wam kolejną regułę, dotyczącą podkręcania save'ów. Gdy robicie save, starajcie się, aby interesująca Was wartość była jak największa lub, jeśli to możliwe, większa od 255. Chodzi o to, że prawdopodobieństwo parokrotnego wystąpienia identycznych liczb o wielkości słowa jest duużo, duużo mniejsze niż wartości jednobajtowej, np. $01 czy $00. Trzeba dodać, że jeśli szukana wartość wystąpi ponad dwa lub trzy razy, to możemy się spodziewać, że nasze poszukiwania idą złą drogą i należy je przerwać stosując inne metody. W przeciwnym razie będziemy zmuszeni wklepywać po kolei w każdy znaleziony offset nasze wartości licząc na to, że trafimy w odpowiedni starą, dobrą metodą „na pałę". Należy się domyślić, że w wypadku pomyłki gra wznieci rebelię, odmówi posłuszeństwa i wypnie się na nas, pokazując Guru Meditation (lub Software Failure). Wracając do tematu: w „Colonization" proponuję wykonać save tuż na początku, gdy mamy 1000 gotówki. Przeliczmy to na hex i szukamy $E803 – a nie $03E8 (dlaczego – wszystko będzie jasne za chwilę) i lokalizujemy offset. Teraz przeliczamy naszą liczbę na hex, np. 50000 — $C350, i wklepujemy ją w odpowiednie miejsce. Po odpaleniu gierki ze zdumieniem stwierdzamy, że mamy 20675, a nie 50000!!! Lekko skonfudowani przeliczmy 20675 na hex. Wychodzi nam, że jest to $50C3... kto dostrzegł w tym momencie pewną zależność, zasługuje na pochwałę od mamusi. Liczba $50C3 (20675 dec) to dokładna odwrotność liczby $C350 (50000 dec) wg. reguł mówiących o ustawieniu bajtów w słowie. „Colonization" odczytuje po prostu słowo, począwszy od bajtu młodszego, dlatego wpisując w nie cokolwiek musimy zmienić kolejność bajtów. W powyższym przykładzie, aby mieć 50000 w znalezionym offsecie, musimy wpisać $50C3. Jeśli będziemy chcieli wpisać liczbę większą, np. 1 milion, czyli $0F4240, zgodnie z narzuconą logiką musimy przesunąć się o jeden offset bliżej końca (w prawo), a nie jak to robimy konwencjonalnie, bliżej początku (w lewo), wpisując określoną liczbę od prawej do lewej (ale chińszczyzna!!!). Według powyższego przykładu będzie to wyglądało następująco: znajdujemy wartość np. pod offsetami 1020 i 1021, aby mieć milionik wpisujemy w offset 1022 $0F w 1021 $42 a w 1020 $40. Jeśli ktoś złapał o co w tym chodzi, gratuluję bystrości umysłu, a reszcie polecam ponowne przeczytanie (przepraszam za wyrażenie) tego ustępu i praktyczne działania. Od razu zaznaczam, aby nie sugerować się podanym offsetem, gdyż posłużył on tylko za przykład. Konkretnego offsetu, w którym umieszczono pieniądze, nie podaję – gdyż wiem, że wraz z zaawansowaniem gry ulega on przemieszczeniu. Dla ciekawych podaję, że ów abstrakcyjny sposób zapisu, to nie żadna programistyczna sztuczka. Jak zapewne wiecie, gra powstała najpierw na IBM-y (pozwalam splunąć na ten artykuł), a dopiero później na Amigę (nakazuję go szybko wytrzeć). Na kalkulatorach typu IBM odwrócenie bajtów w słowie to rzecz całkiem normalna, a pewnie dużo czytaliście o tym, że „Colonization" zrobiona jest w ten sposób, że savegame z IBM-a (: -() jest odczytywalny na Amidze (:-)).

Na dzisiaj to już koniec męczenia Motoroli 680xx. W następnym odcinku weźmiemy się za save typu NDOS. Kończę stukanie w klawiaturę, gdyż zaczynam widzieć w tekście Mandelbroty i perspektywę 3D (jest godz. 0.15 i właśnie witam nowy dzień). Cześć!!

SUICIDE :*)

BTW: Dzięki dla obywatela Jagd 52 za pomoc przy tym artykule.

HOT(?) INFO

Serdecznie dziękuję Mad Mackowi/UNION za list, który znacznie zupgredował moje morale. Sorry, że nie ustosunkowałem się do niego w poprzedniej części SB (uchh... ale czaderski skrót), ale list nadszedł akurat w momencie, gdy numer został zamknięty i ruszył na podbój drukarni. Teraz kilka lakonicznych (Error 666: No Room For Gadulstwo) odpowiedzi:

1. Nie wiem co rozumiesz pod pojęciem „scenowiec". Ja nie jeżdżę na Copy Party, ale nie dlatego, że ignoruję scenę — powód jest prozaiczny: czasu wystarcza mi tylko na naukę i współpracę z „Computer Studio". Średnio każdego dnia tygodnia jestem w domu przez około cztery godziny (nie licząc snu oczywiście). Jako, że tylko kreuję się na Supermana, a nim nie jestem, (tak, wiem — to dziwne...) chciałbym spędzić choć część mej wesołej młodości na tzw. odlotach (beer, bass guitar, women — rUleZ!), w związku z czym wszystkie moje weekendy są czysto seksualne: pieprzę wszystko i wszystkich. Jak wiesz, tydzień ma tylko siedem dni, więc na więcej rozkoszy nie mam czasu.

2. A propos programu HACKER. Jest on moim zdaniem naprawdę niezły — przydał mi się już kilkakrotnie. Jeśli chodzi o jego rozpowszechnianie — ustaliliśmy już z Rafałem Belke, że opublikujemy „Hackera" (status Public Domain) na którymś z najbliższych dysków Shareware House (jeśli masz jakieś wątpliwości i pytania, zadzwoń w piątek (12-15) i wołaj Suicide'a. Dotyczy to również innych Czytelników — pytajcie a nie zbłądzicie).

Suicide :*)

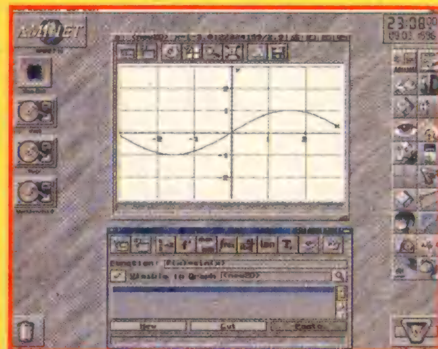
GRAPH 2D

Każdy z uczących się matematyki Amigowców, potrzebawał nieraz dobrego programu do rysowania wykresów i badania przebiegu zmienności funkcji. Niestety, nawet w dużych zbiorach programów public domain i shareware trudno było taki znaleźć. Większość, z istniejących od dawna, nie umożliwiała pełnej analizy badanych funcji. Od pewnego czasu w kręgach amigowych popularność zaczyna sobie zdobywać „Graph 2D". Nie tylko jest szybki i oferuje niesamowicie dużą liczbę opcji, ale jeszcze korzysta z MUI, co nadaje mu profesjonalnego i w pełni konfigurowalnego wyglądu.

Chciałbym, by opis ten stanowił coś na kształt przepisu kulinarnego na temat: jak posługiwać sie „Graphem 2D". A zatem...

Na początek:

Program wymaga Amigi z Kickstartem 2.0 lub wyższym i MUI (Magic User Interface) w wersji



2.3 lub nowszej. Nie ma ograniczeń, co do minimalnej wielkości pamięci RAM, ale ze względu na korzystanie z MUI zalecane jest posiadanie min. 1.5 MB.

Zaczynamy:

Uruchomiony z ikonki lub z okna CLI program, otwiera gustowne okienko na ekranie Workbencha (możliwe jest wybranie dowolnego ekranu publicznego, wymaga to jednak zmian w konfiguracji MUI). Na początku możemy używać tylko czterech gadżetów.

NEW — wybieramy, gdy chcemy wprowadzić wzór funkcji.

WYKRES — otwiera okienko z wykresem funkcji.

PREFERENCJE — wszystkie ustawienia konfiguracyjne programu.

AREXX — umożliwia uruchamianie skryptów Arexxa pozwalające kontrolować program z zewnątrz.

Tworzymy wykres:

Wybieramy gadżet NEW i wpisujemy wzór funkcji w postaci np. f(x)=sin(x). Zapis funkcji i liczb jest standardowy, tzn. mnożenie to znak '*', dzielenie '/', potęgowanie '' itd. Teraz wybieramy opcję rysowania wykresu i ustalamy czy wykres będzie dwuwymiarowy na płaszczyźnie (2D), trójwymiarowy w przestrzeni (3D) lub będzie miał postać stereogramu (SIRDS). Jeśli nie chcemy mieć wykresu w oknie, możemy otrzymać go jako tło na Workbenchu (Open graph as backdrop). Na ekranie otworzyło się nowe okienko... niestety, wciąż pozostaje ono puste. Kliknijmy w głównym oknie na gadżet 'Visible in Graph' i naszym oczom ukaże się wykres funkcji. Okno wykresu ma również kilka gadżetów. Od lewej są to:

WYKRES — otworzy nowe okno z wykresem tej samej funkcji.

PREFERENCJE — jak w oknie głównym.

ODŚWIEŻENIE — narysowanie wykresu w tym samym oknie od początku.

PREFERENCJE WYKRESU — wszelkie ustawienia dotyczące aktualnego wykresu (zmiana zakresu na osiach współrzędnych, wybór koloru wykresu itp.)

LUPA — powiększenie wybranego myszką obszaru wykresu.

ODDALENIE — jak sama nazwa wskazuje umożliwi nam zobaczenie większego wycinka wykresu.

DRUKOWANIE — rozumie się samo przez się.

IFF — zapisze nasz wykres, jako rysunek IFF.

Jak go wykorzystać?

Mamy już wykres, teraz chcielibyśmy go wydrukować. Nic prostszego — wybieramy gadżet DRUKOWANIE i ustawiamy wielkość naszego wydruku. Potwierdzamy gadżetem 'OK' i już...

Co dalej?

Rysowanie i drukowanie wykresów to tylko malutka cząstka możliwości tego programu. Najważniejsza jest rozbudowana część, poświęcona badaniu przebiegu zmienności funkcji. Wszystkie opcje wybieramy gadżetami z okna głównego.

• Pierwszy z nich pozwala na dokonanie uproszczeń we wpisanym wzorze funkcji i zapamiętanie go jako kolejnej funkcji (bez kasowania poprzedniej postaci nieuproszczonej). Dla przykładu funkcja f(x)=2*ln(x)/2 zapisana zostanie jako f(x)=ln(x) — dwójka w mianowniku skróci się z dwójką w liczniku.

• Za pomocą drugiego gadżetu uzyskujemy nową funkcję, będącą pochodną funkcji źródłowej. Przykład: wprowadzamy funkcję f(x)=sin(x), zaznaczamy ją myszką i klikamy na ten gadżet. Otrzymujemy w oknie funkcję f'(x)=cos(x). Proste, prawda?

• Następny, trzeci gadżet, pozwoli nam przeprowadzić kompleksowe badanie przebiegu zmienności funkcji. W nowootwartym wybieramy, jakie własności funkcji będą badane.

FROM .. TO .. — pozwoli nam ustalić przedział w jakim badanie zostanie przeprowadzone.

Za pomocą pięciu niżej umieszczonych gadżetów, możemy włączyć lub wyłączyć:

ZERO POINTS — obliczanie miejsc zerowych.

EXTREMA — obliczanie maksimów i minimów funkcji.

TURNING POINTS — wyznaczanie punktów przegięcia.

MONOTONY — badanie monotoniczności funkcji.

SYMMETRY — wyznaczanie symetrii.

Teraz wystarczy nacisnąć START i czekać na wyniki, które później możemy zapisać na dysk (SAVE) lub wydrukować (PRINT).

• Dzięki czwartemu gadżetowi możemy obliczyć wartość całki oznaczonej (pola między wykresem a osią X w podanym przez nas przedziale.

• Piąty gadżet służy do stworzenia, znanej nam ze szkoły 'tabelki funkcji'. Jest to nic innego, jak obliczenie wartości funkcji dla danych x-ów.

• Za pomocą następnego gadżetu możliwe jest wyliczenie wzoru prostej, stycznej do wykresu naszej funkcji w podanym przez nas punkcie x.

• Bardzo pożyteczną, choć potrzebną tylko na wyższym poziomie matematyki funkcję, oferuje gadżet ósmy. Oblicza on wielomianowe przybliżenie stopnia 'n' danej funkcji, w punkcie x za pomocą szeregu Taylora. Stopień wielomianu wpisujemy w miejsce oznaczone GRADE.

• Ostatni gadżet pozwoli nam obejrzeć i wydrukować wzór wpisanej funkcji, w postaci prawdziwego zapisu matematycznego, bez żadnych komputerowych symboli.

Na koniec:

„Graph 2D" umożliwia wpisanie nieograniczonej liczby funkcji i wykonywanie na nich wszystkich operacji matematycznych jednocześnie. Możemy także wyświetlić wiele wykresów i dla każdego z nich ustalić osobne preferencje. Wszystko to ograniczone jest jedynie wielkością dostępnej pamięci RAM. Nikt nie powinien mieć już wątpliwości, że „Graph 2D" znajduje się w czołówce programów tego typu dla Amigi. Posiada wiele przydatnych opcji, tak dla ucznia początkowych klas szkół średnich, jak i dla studentów. Co najważniejsze — jest to program Shareware i w wersji niezarejestrowanej wszystkie opcje są aktywne.

Suplement:

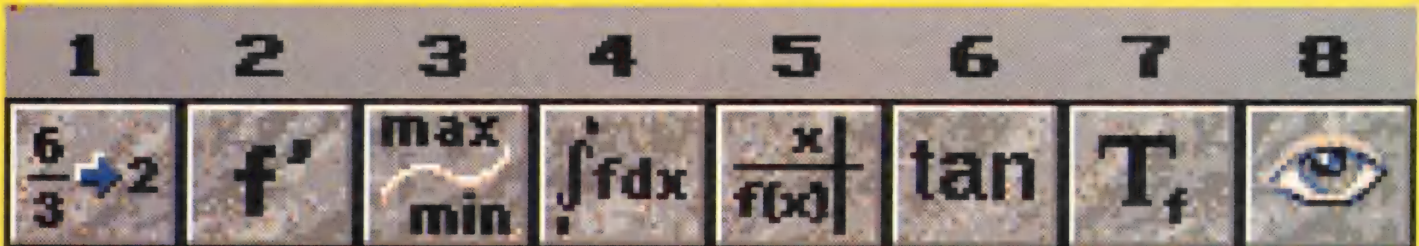
Na koniec chciałbym zapoznać Was z angielskim nazewnictwem matematycznym z dziedziny analizy matematycznej. Umożliwi to łatwiejsze poruszanie się po programie i pomoże w szybszym uzyskaniu żądanych efektów.

axis — oś
derivation — pochodna
discussion — przebieg zmienności



extrema — ekstrema
function — funkcja
integral (numeral) — całka (oznaczona)
graph — wykres
monotony — monotoniczność
point — punkt
polynome — wielomian
range — przedział
symmetry — symetria
tangente — styczna
Taylor approximation — przybliżenie Taylora
turning-point — punkt przegięcia
value-table — tabelka wartości funkcji
variable — zmienna
zero-point — miejsce zerowe

Tomasz 'Hires' Filipek



AMIGA TECH SPRZEDANA!

TO NIE JEST ŻART PRIMAAPRILISOWY! Amerykańska firma VISUAL INFORMATION SERVICES CORPORATION (VISCORP) wykupiła od ESCOMU firmę AMIGA TECHNOLOGIES, wraz z całą technologią Amigi, za około 40 milionów USD.

VISCORP chce wykorzystać technologię Amigi na szybko rozwijającym się w Stanach rynku interaktywnej telewizji. W grudniu zeszłego roku VISCORP zakupił od AMIGA TECH pewne licencje, które wykorzystał w swoich set-top boxach, „ELECTRONIC DEVICE".

Helmut Jost, nowy szef ESCOMU (Manfred Schmitt odszedł na skutek strat, jakie poniósł ESCOM w 1995 roku — 125 milionów DM), twierdzi, że VISCORP ma jasną wizję zastosowania technologii Amigi do obsługi interaktywnej telewizji. Szef VISCORPU, William Buck obiecuje, że zarówno sprzedaż A1200 i A4000T, jak i praca nad nowymi modelami Amigi będą kontynuowane. Ciekawostką jest fakt, że szefem pionu oprogramowania w VISCORPIE jest Carl Sassenrath, człowiek, który pracował na Amigą na samym początku, jeszcze przed wykupieniem firmy przez COMMODORE. „Chciałbym powiedzieć amigowcom, że nie ma powodów do zmartwienia" — powiedział Sassenrath — „Wszyscy tutaj kochamy Amigę, w naszym teamie developerskim nie ma ani jednego pececiarza. Jesteśmy amigowcami z krwi i kości, od samego początku istnienia tego komputera. Osobiście chciałbym zapewnić, że nie zamierzam zabić Amigi — mam nadzieję stworzyć Amigę-zabójcę!

Na targach WORLD OF AMIGA w Londynie odbyła się konferencja prasowa AMIGA TECH, na której Petro Tyschtschenko powiedział m.in.: „W 1995 roku, gdy ESCOM nabył prawa do technologii byłego COMMODORE, był w bardzo dobrej finansowej kondycji. Powstała firma AMIGA TECHNOLOGIES i Amigi powróciły na chłonny rynek. Zostały podjęte strategiczne decyzje jak najszybszego stworzenia Amig opartych na nowych technologiach. Oczywiście na wszystkie te projekty i plany potrzeba pieniędzy. Jak zapewne już wiecie, ESCOM jest aktualnie w kiepskiej sytuacji finansowej (głównie z powodu nieudanego sezonu świątecznego — przyp. RB). Ta sytuacja oczywiście odbiła się niekorzystnie na AMIGA TECH. ESCOM po prostu nie ma pieniędzy na wspieranie naszych operacji, szczególnie reklam i prac rozwojowych. Trzeba było znaleźć rozwiązanie tej sytuacji. Rozpatrzyłem mnóstwo możliwości i myślę, że VISCORP jest najlepszym rozwiązaniem. Rynek set-top boxów jest ogromny i będzie doskonałym napędem naszej działalności. Taka procedura (wykupienia AMIGA TECH — przyp. RB) nie wpłynie na nasze codzienne sprawy i planowane projekty, jak i na moją pozycję szefa firmy. Pragniemy, aby cała operacja przebiegła jak najłagodniej dla naszej firmy, partnerów w interesach oraz amigowej społeczności. Kiedy operacja zostanie sfinalizowana, technologia Amigi wróci do amerykańskiej firmy, która rozumie naszą technologię i produkcję."

Kilka słów na temat naszego nowego dobrodzieja:

VISCORP powstał w 1990 roku, by zająć się powstającym rynkiem nowych mediów i światowej łączności. Celem firmy jest zdobycie prowadzenia na rynku przyjaznych dla użytkownika i tanich technologii, pozwalających przeciętnemu „zjadaczowi telewizora" na grzebanie w Internecie, przeglądanie stron WWW (np. zamiast oglądać „Wiadomości", wjeżdżamy na WWW z aktualnymi wydarzeniami), interaktywną telewizję (np. zakupy bez ruszania się z domu czy układanie własnego programu TV). Wszystko to gotowe do użycia po podłączeniu do telewizora i linii telefonicznej. Do końca 1997 roku VISCORP zamierza podbić rynek siedmioma tego typu urządzeniami (komputerami?) wraz z oprogramowaniem.

Co o tym wszystkim sądzić? Jak zwykle szefowie firm są pełni optymizmu (bo inaczej im nie wypada) i z ufnością patrzą w przyszłość. Należy zaznaczyć, że nie jest to sytuacja sprzed dwóch lat: AMIGA TECH nie zbankrutowała, działa nadal, zmienił się tylko inwestor.

Swoją drogą miesiąc kwiecień to swoiste fatum dla Amigi. Dwa lata temu zbankrutowało COMMODORE, rok temu masę upadłościową kupił ESCOM, a teraz Amiga przechodzi w ręce VISCORPU. Co w przyszłym roku? Może producent lodówek, który chce mieć kolorowe, interaktywne wyświetlacze? Pożyjemy, zobaczymy.

■ Rafał Belke

Z OSTATNIEJ CHWILI

WORLD OF AMIGA

W dniach 13 do 14 kwietnia, w Londynie odbyły się Targi WORLD OF AMIGA. Oczywiście nie mogło tam zabraknąć przedstawicieli naszego (Waszego) pisma! Specjalnie dla Was przelecieliśmy nad Kanałem La Manche (było strasznie!), specjalnie dla Was wybuliliśmy 7 funciaków za wejście (było drogo!), specjalnie



dla Was rozmawialiśmy z Davidem Pleaseancem i wieloma innymi rasowymi Amigowcami (było świetnie!).

Nie była to może ogromna impreza, niemniej było na co popatrzeć, a każdemu Amigowcowi po takiej imprezie powinno serducho trochę mocniej zakołebać. Na stoisku AMIGA TECH mogliśmy podziwiać nowego WALKERA, a także zestaw AMIGA SURFER w akcji. Nie było specjalnie z kim pogadać. Stanowisko obsługiwali goście, którzy wiedzieli jak uruchomić oprogramowanie i niewiele poza tym. Na targach można było pooglądać (i kupić) różnej maści osprzęt do Amigi. Firma SIREN SOFTWARE proponowała m.in. poczwórny czytnik CD-ROM ze specjalnym interfejsem, sformatowane twardziele z zainstalowanym Workbenchem, modemy, interfejsy SCSI, stacje standardów ZIP i EZ, a także karty turbo APOLLO: 620 dla A600 oraz 1220 i 1240 dla A1200. Firma MICRONIK oferowała wszelaki „złom": stacje dysków, rozmaite kable, przejściówki, rozszerzenia pamięci do A500, myszki, obudowy tower do A500, A2000, A3000, a także specjalne obudowy tower do A1200 — INFINITIV. Do takiej wieży można podłączyć klawiaturę amigową, pecetową, a także specjalną ergonomiczną klawiaturę INFINITIV. Za pomocą specjalnych modułów można taką wieżę rozbudowywać wzwyż, jak klocki LEGO. Firma HISOFT SYSTEMS oferowała NET&WEB, zestaw do grzebania w Internecie za pomocą AMIGI, czytniki



CD-ROM, ZIP i JAZ itd. Ponadto firma oferowała pakiety do programowania w Pascalu, Basicu i C.

Z oprogramowaniem użytkowym też nie było najgorzej. Firma POWER COMPUTING sprzedawała produkty CLOANTO: „PERSONAL PAINTA" (na dyskach) oraz „PERSONAL SUITE" (na CD), a także kolekcję fontów Kary na CD. Sporą ofertą cedeków mogła się poszczycić firma EPIC MARKETING. Można było kupić m.in. płytki z shareware'ami wszelkiej maści, encyklopedię GROLIERA, płytkę napchaną ilustracjami ze „STAR TREK" albo kawałami (!), a także ADULT MENSATION — samcy mają już tyle płytek z gołymi babkami, że przyszła pora na kompakt dla samic z gołymi chłopami!

Na targach była także obecna firma DIGITA, promująca nową (piątą) wersję wordprocesora „WORDWORTH". Były też dostępne inne programy z rodziny DIGITA takie, jak „ORGANISER 2", „DATASTORE 2" czy „MONEY MATTERS 4".

Na jednym ze stanowisk spotkaliśmy Davida Pleasance'a, który prezentował kompakt z... muzyką! Tak, tak, David jest teraz głównym menago firmy TANGENT MUSIC DESIGN, która wydała właśnie płytkę „EVERYBODY'S GIRLFRIEND", stworzoną przy pomocy Amigi i dedykowaną całej amigowej społeczności. Na jednym z nagrań, poświęconym pamięci Jaya Minera David gra nawet na gitarze! Dostaliśmy płytkę — recenzja w najbliższym numerze. Ponadto David chwalił się milionowym, złotym egzemplarzem Amigi (ze specjalnym certyfikatem COMMODORE). Przy okazji przesyła pozdrowienia dla całej polskiej braci amigowej.

Na stoisku brytyjskiego oddziału SCALI mogliśmy podziwiać SCALĘ MM 400 wykorzystującą kartę MPEG do Amigi. Wyglądało to dość okazale. MAXON chwalił się programem „CINEMA 4D v3".

Ponadto na targach byli obecni przedstawiciele prasy amigowej z całej Europy — jedni jako wystawcy (m.in. AMIGA COMPUTING, AMIGA FORMAT i CU AMIGA), inni jako goście (np. bardzo mili ludzie z nowo powstałego szwedzkiego magazynu AMIGA INFO".



A co z grami? Nieciekawie — można je było policzyć na palcach jednej ręki. Prezentowano wstępną wersję nawalanki „CAPITAL PUNISHMENT", TEAM 17 pokazywał nieskończonego jeszcze „ALIEN BREEDA 3D v2" („KILLING GROUNDS"). Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że OCEAN zmówił się z pewnym producentem kart turbo, że każdy, kto kupi drugiego „ALIENA", będzie mógł nabyć kartę turbo ze znaczną zniżką (podobno nawet 50%!). To świetny pomysł, z drugiej jednak strony widać, że „KILLING GROUNDS" nie zadowoli się zwykłą A1200 z Fastem... Ogólnie członkowie TEAMU 17 nieśmiało twierdzą, że zrobią jeszcze coś na Amigę, ale nie jest to już dla nich najważniejsza platforma... Na targach spotkaliśmy też członków FIELDS OF VISION, którzy pochwalili się nam, że sprzedaż „BREATHLESS" idzie całkiem nieźle i planują wypuścić coś jeszcze, ale nie chcieli powiedzieć, co.

To oczywiście nie wszystko, co można było podziwiać na WORLD OF AMIGA, z braku miejsca (i tak w trybie nagłym musieliśmy wyrzucić złożony już artykuł, który miał być na tej stronie...) opisaliśmy najciekawsze propozycje. Jako AMIGA COMPUTER STUDIO spotkaliśmy się z życzliwością wystawiających się firm, nawiązaliśmy mnóstwo kontaktów, które już wkrótce zaowocują... Ale „o tem potem".

Rafał Belke

PS. aha, byłbym zapomniał — w tym samym czasie co WORLD OF AMIGA odbywały się targi ECTS, jednak amigową ofertę prezentowała tam jedynie firma GUIDEHALL. W swoim katalogu mieli gry firm AUDIOGENIC, ACID SOFT, PIXEL BLUE, BLACK MAGIC czy MANYK. A co nowego? Niewiele: MANYK wypuścił grę „LEGENDS" na AGĘ i CD32, ACID wydał „SUPER SKIDMARKS" na CD32, a BLACK LEGEND uraczyli właścicieli CD32 grą „XTREME RACING". Sorry za telegraficzny skrót, ale nie mam więcej miejsca.

WIZJA AMIGI

Jak wiadomo, Amiga ma trzy wyjścia wizyjne: do telewizora (RF — użytkownicy A500 muszą dokupić modulator, w A600 i 1200 jest już wbudowany), do monitora monochromatycznego (RF) i do monitora kolorowego (RGB). Użytkownicy CD-32 mają jeszcze do wyboru wyjście S-VHS. Wyjście RGB można także wykorzystać do podłączenia telewizora przez gniazdo EURO SCART. Należy powiedzieć z miejsca, że po podłączeniu przez EURO otrzymujemy jakość obrazu o wiele lepszą niż przez modulator telewizyjny i katujemy wzrok w o wiele mniejszym stopniu, ale z pewnością gorszą niż na zwykłych monitorach, jak C1084S czy Phillips. Po podłączeniu przez EURO otrzymujemy wreszcie głębię koloru jak na monitorze, jakość obrazu wystarczającą do giercowania, ale z pewnością nie wystarczającą do tworzenia grafiki i tym podobnych zastosowań, wymagających dobrej jakości obrazu. Oczywiście, jak ktoś się uprze, może i malować na telewizorze podłączonym przez gniazdo antenowe, ale to żadna przyjemność (te ciągłe regulowanie nasycenia kolorów) i pewna ślepota. Do plusów należy także zaliczyć to, że w trybie interlace obraz miga w mniejszym stopniu niż na monitorach. Do minusów — na moim Curtisie można było zaobserwować zniekształcenia obrazu przy dużych kontrastach, co w pewnych zastosowaniach jest nie do przyjęcia. Wykonanie kabla nie jest drogie i można go dostać praktycznie wszędzie. Jest to tania alternatywa dla tych, których nie stać na kolorowy monitor i którzy nie potrzebują aż takiej jakości obrazu, czyli np. dla graczy.

Uważam, że połączenie Amiga-TV przez EURO zapewnia najniższą jakość obrazu, jaka jest jeszcze do przyjęcia. Oczywiście, jeśli ktoś dba o wzrok, to natychmiast zaopatrzy się w wysokiej jakości filtr (np. Polaroid), gdyż TV promieniuje znacznie silniej niż monitor. Podłączenie Amigi do telewizora przez modulator, to pewna śmierć dla oczu!

Little Horror

DOŁOŻYĆ AMIDZE

Nie, nie bierzcie tytułu dosłownie i odłóżcie młotki oraz siekiery. Nie wydarzyło się nic, co mogłoby zniszczyć naszą miłość do „przyjaciółki", a tym samym spowodować jej nagłą śmierć. Wprost przeciwnie. Coraz więcej osób rozwija swój sprzęt i właśnie o potrzebie rozbudowy sprzętu chciałem dziś napisać.

Do momentu śmierci firmy Commodore (niech jej ziemia lekką będzie) na rynku królowała A500. Minął rok, produkcja A1200 i A4000 została wznowiona, a tu co? Tak, A500 stanowi wciąż dużą część amigowego rynku (piszę o Polsce). Na szczęście coraz więcej osób kupuje tysiącdwusetki. Powinno się tak dziać, gdyż dzisiaj niewiele można zdziałać na poczciwej A500. Nie to, że ze starości zatraciła część swych możliwości. Przeciwnie. Dzięki firmom produkującym osprzęt możliwości te teoretycznie się zwiększają. Ale co z softwarem? Dziś już nikt nie pisze programów pod Kickstart 1.3. A i A500 z systemem 2.0 lub wyższym też nie jest najlepszym narzędziem do pracy. Niestety, zdaje się, że nie zauważają tego polscy wydawcy programów, którzy wciąż za podstawowy model uważają A500 (dobrze, że z systemem 2.0). Ale nadarza się wspaniała okazja, aby w miarę bezboleśnie (finansowo) przesiąść się na sprzęt w lepszej konfiguracji. Przemawiają za tym następujące argumenty:

1) Wznowiono produkcję A1200 i A4000.

2) Twarde dyski tanieją, powoli, acz systematycznie, od około roku.

3) Bardzo staniały CD-ROM-y i wszelkie przystawki umożliwiające podłączenie czytników do Amigi.

4) Baardzo staniały SIMM-y (pierwszy i mam nadzieję ostatni raz cieszę się, że wyszedł jakiś program na pc. Tak, to dzięki pamięciożerności Windows 95 pamięć tak bardzo staniała. Gdyby pamięć była droga, sprzedaż okienek spadłaby, a tak... Amigowcy mogą rozszerzyć sobie sprzęt).

Dlatego uważa się, że podstawową minimalną konfiguracją powinna być A1200 z fastem i twardym dyskiem. Oczywiście, im więcej ponad minimum, tym lepiej (mile widziany CD-ROM i jakiś dopał). Ale ta podstawowa konfiguracja wystarczyłaby zwykłym użytkownikom (można pograć, a także zająć się czymś bardziej pożytecznym, nie narzekając na dyskomfort pracy). Zdaję sobie sprawę, że większość użytkowników Amigi to ludzie tacy jak ja, tzn. którzy cały sprzęt musieli kupić z własnych oszczędności. Rzadko komu rodzice zafundowali Amigę, gdyż nikt (oprócz samych użytkowników) nie doradzi im kupna tego komputera. Dlatego każdy wydatek związany z komputerem poważnie obciąża nasze kieszenie. Ale mimo to postuluję, aby wysupłać te parę złotych na kupno twardziela (nawet 80 MB, które można nabyć już za kilkadziesiąt złotych) a także Fast Ramu (choćby te 2 mega, które teraz naprawdę kosztują grosze). Kto ma zasobniejszy portfel, powinien kupić sobie małą dopałkę (Blizzarda, albo chociaż całkiem niedrogą Omegę) oraz CD-ROM (czytniki podwójnej prędkości kosztują mniej niż 200 zł). Nie muszę pisać, co daje szybszy procesor, ani jakie możliwości otwierają się przed posiadaczami czytników CD...

Ale wróćmy do minimalnej konfiguracji. Nie każdemu potrzebne są setki megabajtów na płytkach. Wystarczy, aby gierki chodziły z przyzwoitą prędkością, a praca z użytkami była szybka i wygodna. Uznanie przez rynek (użytkowników oraz producentów sprzętu i oprogramowania) za podstawową konfigurację A1200 HD + Fast, spowoduje wyeliminowane wszelkich niezgodności sprzętowych. Programy będą wykorzystywały w pełni możliwości sprzętu, na jakim będą uruchamiane (gdyż pod kątem tego sprzętu będą pisane). Czegóż więcej oczekiwać? Dlatego po raz kolejny apeluję: do użytkowników – rozwijajcie swój sprzęt, oraz polskich producentów software'u — wydawajcie programy, które wykorzystują zdolności drzemiące w Amigach! W przeciwnym razie, mimo nielicznych perełek, zostaniemy w tyle za komputerowym światem, korzystając z programów, które byłyby rewelacją trzy lata temu.

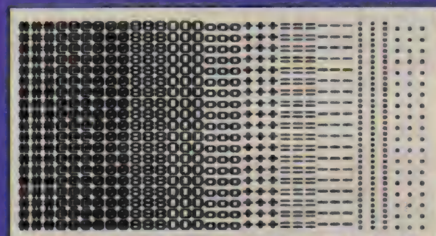
Na zakończenie podam przykłady różnego patrzenia wydawców gier na sprzęt, który dominuje na rynku. Z jednej strony wydawcy zagraniczni, którzy przyjmują za standard twardy dysk w Amidze („Star Crusader") oraz pamięć fast (wersja „Alien Breed 3D 2" na 4 MB Fast). Z drugiej strony polski wydawca i gra „Alfabet Śmierci". Gra jest naprawdę bardzo dobra, wg mnie najlepsza polska, wykorzystuje możliwości AGA, ale... gra chodzi tylko z dyskietek, co bardzo utrudnia rozgrywkę.

Artur 'R2D2' Frankowski

GFX2ASCII

W numerze 1/96 Computer Studio znalazł się 'obrazek' pięknie wykonanej panny w trybie tekstowym. Jest to chyba jedno z najlepszych dzieł ASCII, jakie kiedykolwiek widziałem. Kunsztowna robota. Na pewno wielu Amigowców próbowało bawić się w małego artystę z uruchomionym edytorem tekstów. Ci, którzy tego spróbowali, wiedzą, że nie jest to takie proste, jak by się mogło wydawać. Tylko nieliczni mogą się pochwalić prawdziwymi wynikami. Dla tych, którzy by chcieli mieć fajne loga, 'obrazki' i inne bajery w trybie tekstowym, a jednocześnie niezbyt im wychodzi ręczne ich tworzenie, powstały liczne programiki zamieniające w lepszym lub gorszym stopniu rysunki w ich odpowiedniki 'znaczkowe'. Jednym z nich jest shareware'owy programik „GFX2AScii". Możecie go znaleźć na jednym z dysków naszego czasopisma. Ponieważ siły wyższe narzuciły, że ten artykuł ma być bardzo krótki, ograniczę się tylko do krótkiego przedstawienia go i napisania małego przepisu, jak stworzyć dzieło ASCII dla tych, którzy o systemie Amigi mają bardzo małe pojęcie.

Program jest uruchamiany tylko i wyłacznie spod CLI, co do najwygodniejszych rozwiązań nie należy. Całość jest bardzo dokładnie opisana w instrukcji zawartej razem z programem (niesty po angielsku, ale i tak idzie się domyślić). Jakie są możliwości tej pchełki, to zerknij na przykład(y) jakie powinny być zawarte obok (mam taką nadzieję). Oczywiście może Ci się wydawać dziwne, w jaki sposób przedstawić grafikę za pomocą znaczków? Otóż program robi to na podstawie odczytania jasności poszczególnych pikseli (lub ich grup). I tak, jeżeli mamy do czynienia z powierzchnią czarną, stawiany jest znaczek „#", w przypadka średnio białej „+", gdy jest wyjątkowo jasna występuje spacja. Na obrazku widzicie, jak wygląda cieniowanie w trybie tekstowym.



Teraz wydaje mi się, że rozumiesz istotę samego programiku. Na koniec recepta na zrobienie własnego ASCII-logosa dla tych, którzy Amigę mają od niedawna. Oczywiście zakładam, że takie rzeczy, jak edytor tekstu, „File Master" czy inny master dysków są Wam znane. Osoby obeznane z Amigą proszonę są o nieczytanie dalej tego artykułu, a przejście do następnego lub samej instrukcji programu.

1. Przygotuj obrazek (np. za pomocą „Deluxe Painta") w rozdzielczości 640x256.

2. Skopiuj plik główny z samym programem „Gfx2Ascii" na jakiś dysk z zainstalowanym systemem (może być systemowy Worbench). Na dysku, w katalogu LIBS, musi znajdować się biblioteka iff.library.

3. Przejdź do CLI. Używając dysku z Worbenchem możesz to zrobić klikając na ikonkę CLI lub Shell.

4. Jeżeli masz przygotowaną wcześniej grafikę w RAM: i istnieje ona pod nazwą 'moja_grafika', to wpisz następującą linijkę do okna shell/cli:

df0:gfx2Ascii RAM:moja_grafika -d -oRAM:mój_asciiart.text -w80

później enter, chwilkę czekamy, wgrywamy coś czytającego pliki tekstowe i podziwiamy.

FRANCKEY/S.A.F.

CZŁOWIEK PUDEŁKO
WYDANIE SPECJALNE
NIEBIESKA MASAKRA

OTO POLSKA A.D.1995

NIBY WSZYSTKO JEST O.K., ALE TO TYLKO POZORY. PANUJE TU BOWIEM KOMPUTERASIZM:

MASZ PECETA - DOBRZE
MASZ AMIGE - ŹLE!

ODWIEDZAMY SKLEP KOMPUTEROWY

CO PAN PROPONUJE DO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ ?

TYLKO PC !

A DO GIER ?

TYLKO PC !!

A DO MULTIMEDIÓW ?

TYLKO PC !!!

A CO TAM W PRASIE FACHOWEJ ?

NAJLEPSZE ŚRODOWISKO GRAFICZNE : WINDOWS !!!
NAJLEPSZE PROCESORY: INTEL !
NAJLEPSZY PROGRAM DO GRAFIKI : 3D STUDIO !!!

SYTUACJA JEST JUŻ NA TYLE POWAŻNA, ŻE DO AKCJI MUSI WKROCZYĆ ...

CZŁOWIEK PUDEŁKO

ZWYKLE POZOSTAJE ANONIMOWY, LECZ TYM RAZEM ZAZNACZYŁ W JAKIEJ SPRAWIE DZIAŁA

AMIGA RULES

PUDEŁKO POSTANOWIŁ ZACZĄĆ OD METOD INTELEKTUALNYCH

KOMPUT

POPROSZĘ FILE MASTERA

?

EE...

I MOŻE PODRĘCZNIK AMIGA DOSU

EE...

DORZUĆ PAN JESZCZE KOLEKCJĘ FREDA FISHA NA KOMPAKCIE

PLASK!
PLASK!

EKSTERMINACJA SPRZEDAWCÓW POSZŁA GŁADKO. NADESZŁA PORA NA PRASĘ.

DRRYŃ!

TU MIESIĘCZNIK O GRACH KOMPUTEROWYCH. SŁUCHAM ...

CHCIAŁBYM SIĘ DOWIEDZIEĆ NA JAKIE KOMPUTERY WYDANO ZOOL'A 2 ?

OCZYWIŚCIE TYLKO NA PECETY !

ŹLA ODPOWIEDŹ!

ŚRU

W KOŃCU I ZWYKLI PECECIARZE DOCZEKALI SWOJEJ KOLEJKI ...

INTELU RATUJ !!!

?

WRESZCIE WSZYSTKO WRÓCIŁO DO NORMY

SĄ JAKIEŚ NOWOŚCI NA PECETA ?

A CO TO JEST PECET ?

CHOĆ NA WSZELKI WYPADEK MIEJMY WSZYSTKO NA OKU

PC ŻYJE!

KONIEC ODCINKA SPECJALNEGO

TEKST I RYSUNKI:
POPOCOP 95-01-31
RYSOWANE NA AMIDZE
Z PROGRAMEM DPAINT4

SHAREWARE

Witam w drugiej edycji naszego shareware dysku. Jak zwykle dystrybucją naszego dysku zajmie się firma PRO-LINE. Chciałbym także poinformować, że wszystkie gry opisywane przez nas w dziale shareware (w tym numerze jest to na stronie 13.) można nabyć także w firmie PRO-LINE. O tym, co firma ma do zaoferowania, możecie przeczytać na stronie 4. Część z tytułów nie jest wyszczególniona w katalogu firmy, bowiem PRO-LINE umieszcza niektóre gry w formie niespodzianki na dyskach z innymi grami. Jeśli zależy Wam zatem na konkretnym tytule, którego nie ma w ofercie firmy, nie znaczy to, że Wasze zamówienie nie zostanie wykonane.

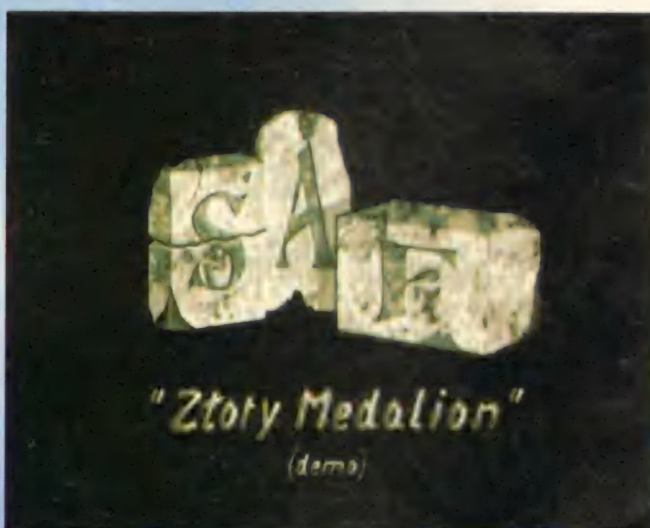
Przypominam: wraz z każdym numerem pisma będzie ukazywać się dyskietka shareware, która będzie rozsyłana wraz z prenumeratą tym wszystkim, którzy wybrali opcję „prenumerata + cover dysk" - patrz prenumerata. Jeśli zdarzy się jakaś szczególna okazja, będziemy wypuszczać dyski specjalne. Nasze dyski będą kosztować 4 zł i będzie je mógł zamówić każdy, a dla prenumeratorów cena wynosi tylko 2 zł (dokładne zasady wyjaśniono w dziale prenumerata).

Dyski specjalne nie podlegają prenumeracie. Nie będziecie więc musieli wypełniać żadnych przekazów, wystarczy złożyć zamówienie w firmie PROLINE (można przez telefon), zapłacicie dopiero przy odbiorze.

Tu mały apel: poczta każe sobie ostatnio słono płacić za wszelkiego rodzaju przesyłki, więc postarajcie się zebrać kilku kolegów i złożyć zamówienie grupowe. Przy większych zamówieniach, koszty przesyłki są prawie niezauważalne.

Na naszym drugim dysku dysku (**ACS_2**) znajdziecie:

• **ZŁOTY MEDALION** — wersja demo przygodówki grupy SOLDIERS AND FLOWERS. O grze możecie przeczytać na stronie 11, więc nie będę dublować informacji. Warto zobaczyć!



• **SELECTOR** — w numerze 1/96 FRANCKEY opisywał program SELECTOR, pora na umieszczenie go na naszym dysku. Przypominam, że jest to program do tworzenia menu z zestawem często używanych programów. Więcej informacji znajdziecie w numerze 1/96 naszego magazynu, lub w instrukcji zawartej wraz z programem na dysku.

Przypominam, że wszystkie dyskietki kosztują 4 zł plus koszty przesyłki. Aby je zamówić, wyślijcie kartkę lub zadzwońcie do PROLINE:

PROLine s.c.
P.O. Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-22) 779-45-24 (od 17 do 19).

Do następnego numeru!
Rafał Belke

P.S. Opis zawartości dysków TOOLS i GOLD firmy PRO-LINE przesunął się do następnego numeru. Sorry.

PRENUMERATA

Nasz wspaniały magazyn nie dociera do kiosku w Twoim miejscu zamieszkania? Masz dosyć codziennego biegania do kiosku, by zapytać, czy wyszedł nowy numer? Z powodu niezbyt regularnego wychodzenia naszego magazynu, jest to szczególnie uciążliwe. Oto rozwiązanie: PRENUMERATA!

JAK ZAMAWIAĆ PRENUMERATĘ

Można zamówić 3 lub 6 kolejnych numerów AMIGA COMPUTER STUDIO (bo tak od teraz nazywa się nasz magazyn – dawniej WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO). W tym celu należy przesłać określoną niżej sumę zwykłym przekazem pocztowym na adres redakcji:

CGS — Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na przekazie należy też CZYTELNIE podać swój adres (najlepiej drukowanymi literami), a także WYRAŹNIE zaznaczyć tytuł magazynu, liczbę zeszytów i numer, od którego chce się rozpocząć prenumeratę. Na przykład „ZAMAWIAM 6 NUMERÓW AMIGA CS POCZĄWSZY OD 4/96".

Prenumerata pisma kosztuje trzy — lub sześciokrotność kwoty 2,50 zł.

DYSKI SHAREWARE

Dla wszystkich prenumeratorów niespodzianka: wraz z naszym magazynem można zaprenumerować dodatkowo dyski naszego shareware-house'u. Należy wtedy wyraźnie to zaznaczyć na przekazie. W prenumeracie nasze dyski mają specjalną cenę 2,00 zł. Koszt prenumeraty dysków wynosi trzy — lub sześciokrotność tej sumy w zależności od ilości zaprenumerowanych numerów pisma. Dysków nie można zaprenumerować oddzielnie – bez prenumeraty pisma, za to można je kupować oddzielnie, ale wtedy cena jednego takiego dysku wynosi 4,00 zł. Zamawiamy je tak jak numery archiwalne tj. wypełniamy blankiet pocztowy na przekaz pieniężny – adresujemy na adres redakcji – wpłacamy 4,00 zł lub wielokrotność tej sumy w przypadku zamówienia kilku dyskietek, a na odwrocie blankietu – w miejscu na korespondencję – piszemy czego dotyczy wpłata – w tym przypadku: zamawiam dysk Shareware nr. 1. Uwaga! Redakcja pokrywa koszty związane z wysyłką dysku ze swojej strony. Zamawiający płaci jedynie koszty manipulacyjne (jednorazowo) związane z nadaniem przekazu pieniężnego na nasz adres (bezpośrednio na poczcie w momencie nadawania przekazu).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier zwłaszcza ze strony świeżo upieczonych Amigowców, informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pisma WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO w których można znaleźć wiele z tych pozycji o które najczęściej prosicie. Poniżej podajemy wykaz dostępnych numerów „Wyd. Spec. Amiga Computer Studio" od chwili, gdy zmieniło ono profil na 100% Amigowe. Archiwalia można zamawiać na oddzielnych przekazach lub przy okazji prenumeraty. Cena każdego numeru archiwalnego z roku '95 wynosi 1,50 zł + jednorazowo koszty przesyłki (0.75 zł za 1 egz.; 1,00 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 egz). Cena każdego numeru archiwalnego z roku '96 wynosi 2,00 zł + koszty przesyłki, jak wyżej.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 1/95
GRY: Benefactor, Death Mask, Frontier, Legacy Of The Sorasil, Robinson Requiem, Second Samurai, Sensible Soccer.
SPRZĘT/UŻYTKI: The English Master.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 2/95
GRY: Doomy na Amigę, Dragon Stone, Flight Of The Amazing Queen, K-240, Kajko.
SPRZĘT/UŻYTKI: ABC Chemii, Korepetytor Z Fizyki, SX-1 do CD32.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 3/95
GRY: Colonization, K-240, Robinson Requiem, Oldtimer, Skids, Subwar 2050, Tower of Souls.
SPRZĘT/UŻYTKI: Amiga CD32, AmitekstPro 1.3, Mega Mouse, TRA 1200.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 4/95
GRY: Doomy na Amigę, Dreemweb, Guardian, High Seas Trader, Jungle Strike, K-240, Ran, Subwar 2050.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 1/96
GRY: Alien Breed 3D, B17 Flying Fortress, Heimdall 2, Police Quest 3, Prawo Krwi, Roadkill, Sen, Worms, Liga Polska Manager.
SPRZĘT/UŻYTKI: Alfascan 800, Boomerang B-103, Język polski.

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO 2/96
GRY: Crystal Dragon, Extreme Racing, Lords Of The Realm, Pechowy Prezent, Perihelion, Reunion, Top Of The League.
SPRZĘT/UŻYTKI: AmitekstPro 2.1, Historia, Supermemo 3.0, Action Replay 1200, CD 32 Promodule.

JAK ZAMAWIAĆ – PRZYKŁAD

Chcę zaprenumerować sześć kolejnych numerów AMIGA COMPUTER STUDIO. Interesują mnie także dyski shareware. Ponadto brakuje mi numerów 1/95 i 3/95.

Idę na pocztę i biorę (za darmochę) blankiet przekazu pocztowego. Siadam spokojnie w domku i wpisuję w zaznaczone pola dokładne adresy: mój i redakcji. Po drugiej stronie piszę „ZAMAWIAM SZEŚĆ NUMERÓW AMIGA CS WRAZ Z DYSKIETKAMI SHAREWARE OD NUMERU 2/96. ZAMAWIAM WYDANIE SPECJALNE 1/95 i 3/95." Piszę to we wszystkich trzech odcinkach.

Teraz pora obliczyć sumę do zapłacenia. Po kolei:
Sześć numerów AMIGA CS: 6 x 2,50 = 15,00 zł;
Sześć dysków shareware: 6 x 2,00 = 12,00 zł;
NUMERY ARCHIWALNE: 2 x 1,50 = 3,00 zł;
RAZEM: 30 zł 00 gr.

Starannie wpisuję sumę do przekazu, wyciągam od mamusi kasę (warto wziąć trochę więcej, bowiem Poczta doliczy parę groszy za usługę) i biegnę na pocztę. Prawda że to proste?

ANKIETA

No i stało się. Poprzedni numer powstawał w tak dzikim pośpiechu, że musiało coś pójść nie tak. Zgodnie z prawem Murphy'ego chochlik uderzył w najbardziej newralgiczny punkt — ankietę. Aby to naprawić zamieszczamy poniżej nie opublikowaną część ankiety. Są to głównie pytania dotyczące przyszłego kształtu AMIGA COMPUTER STUDIO, a więc zagadnienia ważnego dla każdego Czytelnika. Niniejszym chciałbym przeprosić Czytelników w imieniu redakcji za podwójne zawracanie głowy. Jest to jednak konieczne — stoimy na rozstaju dróg: możemy stać się ekskluzywnym, grubym magazynem z cover dyskiem (lub nawet coverCD) albo skromnym (ale tanim) „magazynkiem", stawiającym na ilość solidnych wiadomości, kosztem „super oprawy". Jeśli więc chcesz się wypowiedzieć na ten temat, wypełnij tę ankietę, wytnij ją i przyślij na adres redakcji (z dopiskiem „ANKIETA").

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło, bowiem KAŻDY, KTO PRZYŚLE NAM OBIE CZĘŚCI ANKIETY MA PODWÓJNĄ SZANSĘ WYGRANIA CENNEJ NAGRODY! Po prostu w losowaniu wezmą udział oba odcinki oddzielnie. Jeśli ktoś nie wysłał do nas ankiety z poprzedniego numeru, może zapakować obie jej części w jedną kopertę I TEŻ MA PODWÓJNĄ SZANSĘ! Pula nagród stale się powiększa i naprawdę jest o co walczyć.

Przypominam: jeśli jesteś zbyt leniwy by wypełnić ten skrawek papieru nie marudź potem, że pismo nie rozwija się po Twojej myśli.

W przypadku kilku podanych możliwości trzeba po prostu zakreślić właściwą.

1. Twoje Imię, nazwisko i adres zamieszkania wraz z województwem (możesz nie podawać, lecz wtedy nie weźmiesz udziału w losowaniu nagród):

....

....

1a. Czy wysłałeś do nas poprzednią część ankiety? ....

2. Jak oceniasz poszczególne działy naszego magazynu (w skali 1-6)?

... Nowości	... Listy
... Na Półkach	... Użytki
... Shareware (gry)	... Sprzęt
... CD32	... Shareware (użytki)
... Pod Lupą	... Cedeki
... Za rączkę	... Szkółka
... Dla Maniaków	... Publicystyka
... Tips	... Stały konkurs

3. Które z powyższych działów chciałbyś skrócić?

....

4. A które wydłużyć?

....

5. Jak odbierasz zawartość naszego pisma: zbyt wysoki poziom, wielu rzeczy nie rozumiem / w sam raz / zbyt niski poziom, skończcie z łopatologią!

6. Twoim zdaniem artykuły są: za poważne, bardziej z jajem! / w sam raz / nieco głupkowate, powinniście spoważnieć.

7. Czy gdyby AMIGA CS wychodziła z cover dyskiem, kupowałbyś ją za 4,20 zł? .....

8. Z innej beczki: za jaką maksymalną kwotę kupowałbyś nasz magazyn, gdyby ten utył do 64 stron? .....

9. Czy byłbyś zainteresowany rozszerzeniem tematyki pisma o zagadnienia „z zewnątrz" (np. muzyka, sport, filmy, technika, gry planszowe, gry fabularne, gołe baby itp.)? Jeśli tak, to o czym chciałbyś przeczytać?

....

10. Uwagi. Co Ci się szczególnie podoba, co nie, co byś zmienił, dodał, wyrzucił...

....

....

....

....

....

....

....

KONKURS

Witam znowu w naszym stałym konkursie. Tym razem do wygrania są gry:

DIAMOND'S MINE (A500), ufundowana przez firmę ARRAKIS, Tel. (0-58) 56-54-01 wewn. 44
UBEK (A1200), ufundowana przez firmę TWIN SPARK SOFT, Tel. (0-12) 43-15-37
CHUCK ROCK (CD32), ufundowana przez firmę MIRAGE, Tel. (0-22) 671-77-77

Rozwiązaniem poprzedniego konkursu jest gra „WINGS". Przyszło wiele odpowiedzi. A nagrody wylosowali:

TRON — Szymon Tomzik, Skoczów
BUBBA'N'STIX — Czesław Dobrzyniecki, Kluczbork
MONSTER — Grzegorz Stodułka, Zabrze

KUPON KONKURSOWY
AMIGA CS 3/96

Dziś nietypowo, zamiast opowiastki, pytanie:
KODY DO JAKIEJ AMIGOWEJ GRY SĄ NAZWAMI POSTACI I EPIZODÓW Z „LATAJĄCEGO CYRKU MONTY PYTHONA"?

Jest to dość znana platformówka z mnóstwem poziomów. Trochę się boję, że oprócz tytułu, który mam na myśli, jeszcze inne gry mogą mieć „pythonowskie" akcenty. Ostatnio odkryłem na przykład, że jeden programik z pakietu MUI (demonstrujący możliwości tego interfejsu) wyświetla tekst piosenki z „Żywotu Briana"...

Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem redakcji (jest w stopce). Nie zapomnijcie o naklejeniu kuponu i podaniu typu posiadanej Amigi.

UWAGA!

W numerze 1/96 wspólnie z firmą TECHLAND ogłosiliśmy konkurs na SCENARIUSZ DO GRY. Duży odzew spowodował, że PRZEDŁUŻAMY TERMIN DO KOŃCA MAJA. Przypominamy: tematyka całkowicie dowolna. Przy ocenianiu Waszych prac będą brane pod uwagę trzy czynniki:

1. Ciekawy i oryginalny pomysł;
2. Szczegółowość scenariusza;
3. Szanse zainteresowania na rynku.

Na autorów najlepszych prac czekają nagrody — 50 gier! Nie koniec na tym: jeśli na podstawie scenariusza powstanie gra, jego autor otrzyma w nagrodę KOMPUTER i umowę z firmą TECHLAND!

Ogłaszamy równocześnie konkurs na najlepszą grafikę komputerową 2D i 3D:

- Technika i tematyka dowolna;
- Liczy się pomysł i jakość wykonania.

Zgłoszenia z dołączonym KUPONEM wyciętym z czasopisma oraz PEŁNYM ADRESEM I TELEFONEM kierujcie na adres:

TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
TEL/FAX: (0-64) 34-78-13
TEL: (0-64) 34-88-90 wewn. 112.

Niezależnie od konkursu firma TECHLAND podejmie współpracę ze zdolnymi grafikami 2D i 3D oraz koderami chcącymi tworzyć nowe gry.

KUPON KONKURSOWY
TECHLAND - AMIGA CS